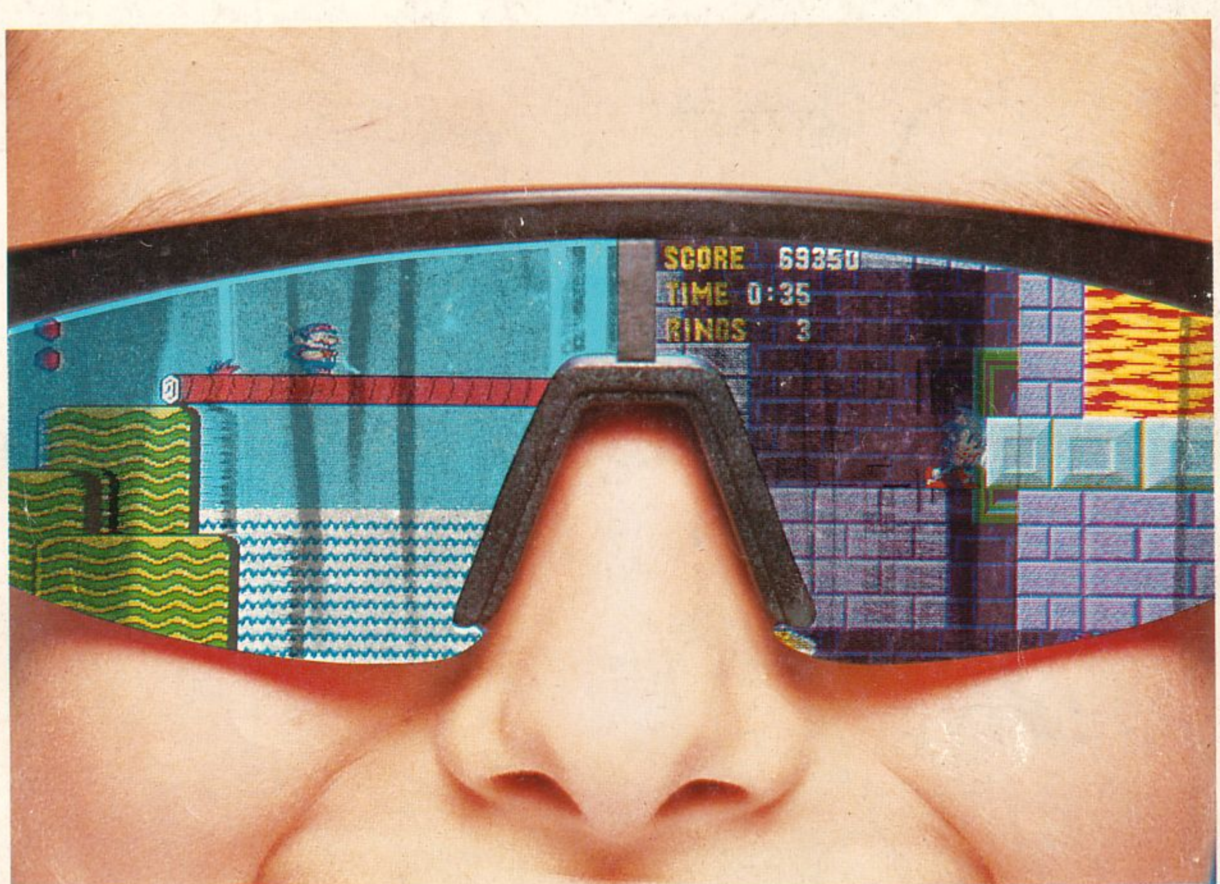




MEGADRIVE : Super SONIC le jeu ● LYNX : tous les jeux crèvent l'écran ● NINTENDO : Super MARIO III ● GAMEBOY : Duck Tales... La bande à Picsou ● Toutes les consoles et tous les jeux en vente chez AUCHAN

100 JEUX SELECTIONNES SUR CONSOLES

Supplément gratuit au n°95 de TILT Microloisirs. Ne peut être vendu séparément.

CONSOLES ET JEUX

en vente chez Auchan

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Hit, hit, hit, hourra !



Véritable star mondiale des jeux vidéo, la Nintendo Entertainment System est disponible en trois versions : la console nue et deux manettes, la même configuration avec le jeu Tortues Ninja, ou l'Action Set, avec deux jeux et un pistolet.
Point fort numéro 1 : des hits qui ont pour nom Super Mario I et III, Legend of Zelda, Quantum Fighter, etc. Ces cartouches recèlent un nombre incalculable de pièges, de secrets, d'astuces et ont nécessité des années de développement. Alors, peu importe si le graphisme est loin de valoir celui de machines plus puissantes, si les bruitages ou l'animation sont parfois plus faibles, l'intérêt du jeu prime tout. Sachez aussi que la formidable diffusion de la NES dans le monde a suscité bon nombre de vocations. Tous les éditeurs, quasiment sans exception, développent aujourd'hui des programmes pour cette console universelle et, chaque année, des centaines et des centaines de titres déferlent sur les marchés américain et japonais.
Attention : la qualité n'est pas toujours au rendez-vous... Nous vous recommandons donc la plus grande vigilance.
Heureusement, seule une petite partie de tous les titres disponibles aux Etats-Unis ou au Japon est sélectionnée par Bandai, le distributeur français de la console. Il est évident que ce dernier privilégie les titres qu'il considère comme les meilleurs. A vous cependant de savoir faire le bon choix. En ce qui concerne le prix des cartouches de jeu, la NES s'est alignée sur ses concurrentes (exception faite des Atari 7800 et Amstrad GX 4000, qui ne sont pas sur le même plan) : on paiera de 290 F à 400 F environ un programme récent ou un hit. Mais n'oubliez pas que cette console possède aussi un très bon catalogue de titres plus anciens, souvent économiques.

Points forts
- ***Les chefs-d'œuvre de l'arcade/aventure***
- ***Les notices avec la traduction des textes à l'écran***

Point faible
- ***Quelques faiblesses graphiques***

GAME BOY

Le génie



Elle ne paie pas de mine avec son écran monochrome, mais ne vous laissez pas abuser par les apparences. Tous ceux qui l'ont approchée ont été contaminés ! Il faut dire que cette micro-console a beaucoup pour elle : elle s'emporte partout, offre une autonomie très suffisante — l'écran LCD consomme très peu — et surtout bénéficie du savoir-faire de Nintendo dans le domaine du jeu.
Tous les grands titres sont disponibles : Tetris, Marioland, Dr Mario, Double Dragon, Robocop, Chess Master, et chaque mois apporte de fantastiques nouveautés. La ludothèque de la Game Boy comprend les cartouches les plus prestigieuses de la console Nintendo et bénéficie de la diversité des jeux disponibles.
Simulations sportives, jeux d'action, jeux de réflexion, tous sont d'un excellent niveau. Et même si la faible lisibilité de l'écran — que l'on peut améliorer grâce à une sorte de loupe vendue séparément — rend parfois le joueur stressé un tantinet nerveux, elle n'empêche pas de rester des heures durant face à la Game Boy. Autre avantage, mais dont dispose également son concurrent direct, la Lynx d'Atari, il est possible de connecter plusieurs machines entre elles. Les parties prennent alors une nouvelle dimension. Aucun ordinateur, aussi brillant partenaire soit-il, ne remplacera jamais un ou plusieurs joueurs humains, acharnés à conquérir la victoire.

Points forts
- ***Le prix***
- ***La ludothèque***
- ***L'autonomie***

Point faible
- ***L'écran monochrome et peu lumineux***

SEGA MASTER SYSTEM II

Le choix des jeux



La Sega Master System II ne diffère de la "I" que par son look, plus futuriste. Avec des performances internes qui n'ont pas changées, mais toujours excellentes, elle reste la concurrente directe de la Nintendo Entertainment System. Les bruitages et les couleurs sont de bonne qualité, même si l'on note un léger clignotement de sprites, jamais vraiment gênant.La console est disponible en version de base (1 manette, jeu Alex Kidd), en version Shinobi (avec le hit Shinobi), et en version II Plus, avec un pistolet et deux jeux.
Le plus gros atout de la console Sega réside dans la diversité et la qualité de sa ludothèque. Comme sur la Nintendo, tous les éditeurs du monde éditent leurs meilleurs titres sur Master System. Ce qui donne une ludothèque quasiment inépuisable.
D'ailleurs, Virgin Loisir, qui distribue la console en France, s'attache à importer le plus rapidement possible les cartouches disponibles au Japon ou aux Etats-Unis.
Vous trouverez donc sur cette console non seulement d'excellents jeux d'action (Pacmania) mais aussi des jeux d'aventure et des programmes comme Monopoly, Shangaï ou le fameux Populous qui font appel à la réflexion et pas seulement aux réflexes.
Une fois encore, le prix des cartouches nouvelles est sensiblement aligné sur la concurrence, mais l'abondance de titres dits "anciens", mais excellents (Paperboy...) offre une alternative plus économique d'un très bon rapport qualité/prix.
Une console qui a encore de très beaux jours devant elle, bien qu'on note, ces derniers temps, un léger ralentissement des nouveautés...

Points forts
- **La ludothèque fournie et diversifiée**
- **La qualité des jeux d'arcade**

Point faible
- **Moins de nouveautés depuis quelques mois**

SEGA MEGADRIVE

La vedette !



Apparue depuis un an dans sa version française, la Megadrive n'a pas tardé à devenir la grande vedette des consoles "nouvelle génération". Ses performances lui permettent de rivaliser sans peine avec les ST, Amiga, PC surtout en ce qui concerne les jeux d'action. Un passionné de shoot'em up délaissera son ST ou son Amiga pour ne plus se consacrer qu'à la Megadrive (sans oublier les jeux de plates-formes. Voir le succès fabuleux de Sonic !). Points forts de la machine : des graphismes, une animation, des bruitages superbes, une qualité de jeu remarquable. Sega dispose en outre d'un catalogue de jeux d'arcade éblouissant. Bien évidemment, on peut se poser la question : Megadrive ou NEC ? Un choix très délicat ! De plus, la qualité des jeux disponibles pour la PC Engine de NEC est pratiquement égale à celle des cartouches de la Megadrive, même si nos comparatifs montrent un léger avantage pour la Megadrive. Cela posé, il faut savoir que la Sega 16 bits bénéficie d'un importateur officiel, ce qui vous permettra, en théorie, de trouver sans problème tous les jeux du catalogue dans toute la France, ce qui constitue un atout de poids face à une concurrente plus délaissée...Ce qui ne veut pas dire que la PC Engine manque de programmes, loin de là ! L'importation des titres est aujourd'hui assurée et abondante. Précisons cependant que le possesseur de Megadrive trouvera toujours des notices complètes, en français, avec chacun de ses jeux. Un atout indiscutable ! Enfin, il faut savoir qu'un lecteur de CD Rom, le Mega CD, viendra bientôt compléter la Megadrive (début 92). Graphismes et musiques de premier ordre en perspective !

Points forts
- **La qualité des graphismes et des bruitages**
- **La qualité des jeux**

Point faible
- **L'absence d'une deuxième manette**

LYNX

Un bijou de luxe



C'est sûr, la Lynx impressionne. Son mini-écran, LCD couleur, son design, la qualité graphique et sonore des softs disponibles ridiculisent le pauvre Game Boy et son écran monochrome. Est-ce à dire que la Lynx est le choix idéal pour celui qui recherche une console portable ?

Difficile à dire, car la ludothèque actuelle n'est pas encore très fournie. Elle est cependant de qualité (Road Blaster, Gauntlet), et la tendance semble s'inverser : les mois qui viennent devraient apporter beaucoup de nouveautés sensationnelles, au rythme de trois ou quatre par mois. Après tout, c'est suffisant pour un joueur raisonnable... Autre handicap, son prix. Bien qu'il ait baissé, la Lynx reste aujour'hui presque aussi chère (à 200 F près) qu'une Megadrive ou une PC Engine, et plus chère qu'une NES ou un Master System II. Ou, si vous voulez, vous avez presque deux Game Boy pour une Lynx... Le jeu en vaut-il la chandelle, malgré l'excellente technologie de l'écran ?

Il faut ajouter à cela que l'autonomie de la console portable d'Atari n'est pas suffisante et exige de son possesseur le transport d'un stock de piles. Bref, pour les passionnés peu fortunés, restent deux solutions : soit gagner une Lynx dans les nombreux concours organisés par les magazines et magasins micro. Soit attendre un peu, le temps que les prix baissent encore.

Cela dit, tous ceux qui ont les moyens d'investir dans une Lynx ne regretteront pas leur achat. Les jeux disponibles sont dans l'ensemble de bonne qualité et la machine est un superbe petit bijou... Y a-t-il des risques de voir la Lynx disparaître du catalogue Atari du jour au lendemain ? Non, nous ne le croyons pas, car les nouveaux jeux sont de fort bonne tenue, et parce que les éditeurs américains paraissent maintenant décidés à suivre le rythme de création capable de satisfaire un public exigeant. La Lynx devrait pouvoir s'imposer définitivement en 92. Si toutefois son prix baisse encore...

Points forts
- ***Le look***
- ***L'écran couleur***

Points faibles
- ***Le prix***
- ***Le manque de logiciels***

AMSTRAD GX 4000

Une console à part



L'Amstrad GX 4000 n'a pas connu le succès qu'on lui prédisait en fonction de ses possibilités et de la réputation de son constructeur. Cet échec a cependant ses avantages : vendue aujourd'hui à moins de 300 F, cette console peut pleinement satisfaire les amateurs peu fortunés. Ils ne retrouveront bien sûr pas la qualité graphique d'une PC Engine ou d'une Megadrive. Mais cette console bénéficie quand même d'une technique assez récente.

La ludothèque n'est pas non plus démesurée. On ne compte pas plus d'une quinzaine de titres. La source des nouveautés n'est cependant pas tarie, puisque trois titres (dont Copter 971, Super Pinball...) intéressants paraissent au mois de décembre. Les éditeurs auraient-ils un regain d'intérêt pour l'Amstrad GX 4000 ?

Bref, un choix qui peut tout à fait se défendre, d'autant que la console a été conçue avec le soin et le souci pratique d'Amstrad : look assez réussi, facilité de branchement, bonnes manettes, et des câbles de raccordement, pour une fois, très longs.

En fait, à ce niveau de prix, la seule concurrente est l'Atari 7800. Une autre console économique (même prix) dont les performances techniques nous semblent inférieures, mais qui bénéficient de toute la ludothèque Atari... depuis près de dix ans !

Abondance de programmes, ou supériorité technique ? Difficile de trancher entre ces deux consoles.

Des choix à part.

Points forts
- ***La qualité des graphismes et des couleurs***
- ***Très bon rapport qualité/prix***

Points faibles
- ***Un avenir plutôt flou***
- ***Un certain manque***

GAME GEAR

La grande petite



Sega ne pouvait pas se tenir longtemps à l'écart du marché des consoles portables. La console Game Gear s'est tout de suite bâtie une solide réputation : un écran couleur LCD excellent, de très bonne lisibilité dans (presque) toutes les conditions de lumière ; une autonomie de fonctionnement honorable, supérieure à celle de la Lunx ; une finition impeccable, une prise en main parfaite...
Avec de tels atouts, la réussite était nécessairement au rendez-vous, d'autant que les éditeurs se sont précipités sur la machine. Monaco Grand Prix, Psychic World, Wonder Boy, Shinobi, pas un hit n'a été ou ne sera adapté sur cette étonnante petite console !
De plus, le soutien logistique de Virgin France est une assurance pour le renouvellement régulier des titres...
L'apparition récente d'un adaptateur qui permet d'utiliser la majorité des cartouches Sega Master System sur la Game Gear est aussi un argument décisif : bref, vous avez entre les mains, ou dans votre poche, toute la ludothèque Sega ! Aucune console portable ne peut actuellement afficher un tel choix de programmes...
Un seul défaut à la Game Gear, son prix. A peu près égal à celui d'une PC Engine ou d'une Megadrive, on peut se demander si l'option "portable" est la bonne...
A vous de décider ! Quoi qu'il en soit, la Game Gear a déjà pris la pole position des portables couleur, et ne devrait pas la perdre de sitôt.

Points forts
- ***L'écran couleur LCD***
- ***L'importante ludothèque***
- ***La finition impeccable***

Point faible
- ***Le prix***

PC ENGINE CORE GRAFX

Passion et raison



La Coregrafx, également appelée PC Engine, de NEC, a beaucoup de talent. D'abord elle offre une qualité de jeu égale à celle proposée par la Megadrive. Deuxième atout : la richesse de sa ludothèque. Avec plus de 150 titres aujourd'hui disponibles, la console du géant japonais tient tête à toutes ses concurrentes. Et les hits foisonnent. De plus, des rois de l'arcade comme Taito, Capcom, Irem ou Namco développent eux-mêmes leurs propres cartouches pour NEC. Alors, parfaite, cette console ? Malheureusement, non. Son principal défaut est son unique prise joystick. Très ennuyeux si l'on veut affronter un ami dans une simulation de sport comme Wrestling, World Jockey... Il suffit cependant de payer un peu plus cher (300 F environ) pour disposer de l'adaptateur pour plusieurs manettes.
Précisons aussi que les jeux se présentent sous la forme de "Hu-Card"de la taille de cartes de téléphone. Pratique pour le rangement, la PC Engine fait dans la miniaturisation, la console et ses cartes étant les plus petites du marché.
Le luxe suprême est d'adjoindre à la Coregrafx son lecteur de CD Rom. Les possibilités graphiques et sonores sont inégalables. En plus, la capacité de stockage de ces disques permet des jeux d'aventure ou de plates-formes immenses... Le lecteur CD permet aussi d'écouter vos disques compacts.
Séduisant ! Hélas, il faut ajouter près de 3000 F au prix de base de la console pour posséder cet ensemble surpuissant.

Points forts
- ***La qualité de la ludothèque***
- ***Le prix (Coregrafx)***

Points faibles
- ***Un seul port joystick***
- ***Le prix (avec CD-Rom)***

TURBO GT

La rolls des portables

Qu'elle est belle, la Turbo Gt ! Le format de la Game Boy, et un écran couleur protégé par un pare-soleil dont la définition et le contraste arrachent des cris d'admiration...
Avec cela, une ludothèque de tout premier ordre, celle de la Coregrafx, plus quelques titres exclusifs dont la réalisation coupe le souffle...
Véritable rolls des consoles portables, la Turbo Gt n'a pas de concurrente. On ne peut la comparer ni avec les autres portables, ni avec les consoles "fixes". En fait, c'est exactement comme si vous emportiez avec vous, partout, une PC Engine et un moniteur haute définition. Hélas, mille fois hélas, le prix est à la hauteur de ces performances exceptionnelles : près de 2 500 F ! Combien de Game Boy ou de Megadrive pour ce prix-là ? Faites le calcul !
On est donc dans le domaine du luxe, et le choix ou le refus d'une telle console ne se discute pas... Faites attention : si l'on découvre votre Turbo GT, vous risquez d'être imposé pour "marque extérieure de richesse" !
Pour notre part, nous restons sceptiques. La Turbo GT connaît un succès certain, mais elle ne bénéficie d'aucun distributeur affirmé en France. De plus, combien de temps résistera-t-elle face à l'évolution des consoles "classiques", toujours moins chères, toujours plus performantes ?
Pour un tel investissement, il vaut mieux avoir des garanties sur l'avenir...

ATARI 7800

L'aînée des consoles



La console Atari 7800 n'a que deux ou trois ans d'âge, et elle n'a pas connu un grand succès... Mais son atout principal, c'est sa ludothèque ! Parce que, tout simplement, elle est compatible avec toutes les cartouches conçues pour l'Atari 2600 ! Un catalogue donc innombrable ! Outre certains titres plus récents, vous pouvez jouer avec des softs qui ont enthousiasmé des générations de joueurs. Mrs Pac Man, Pac Man Junior, Jungle Hunt, Pole Position et bien d'autres ont, dans les années 1982 - 1983 occupé les colonnes des hits de tous les journaux américains ou européens. Bien sûr, les graphismes, l'animation, les bruitages sont bien loin de ceux d'une Megadrive. En revanche, la jouabilité des logiciels, encore en vente aujourd'hui, est parfaite : une sélection naturelle a éliminé impitoyablement toutes les cartouches moyennes au fil des années. N'ont survécu que les meilleures, qui sont — autre atout de poids — en vente entre 90 et 140 F : des prix défiant toute concurrence !
Bref, l'Atari 7800 correspond un peu aux vieux polars américains : ils ont beau être en noir et blanc, avec une bande-son crachotante et des images pas toujours nettes, les vrais amateurs ne s'en lassent jamais !

Points forts
- *Le prix de la console et des cartouches*
- *La ludothèque d'excellente qualité*

Points faibles
- *Une conception ancienne*
- *Une puissance limitée*



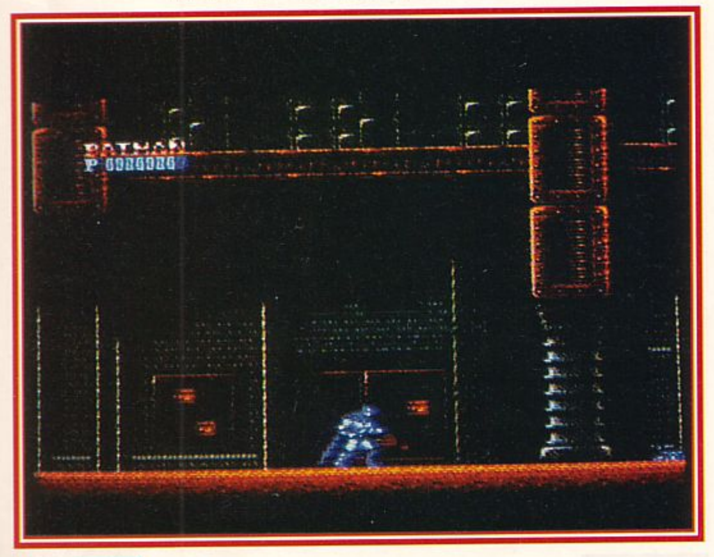


Adventure of Link

Nintendo Entertainment System

Après le succès mondial de Legend of Zelda, Link repart à l'assaut. Cette fois-ci, il va explorer six palais pour découvrir un joyau disparu... Dans la plus pure tradition arcade/aventure Nintendo, cette partie développe un jeu de rôle très poussé. Le terrain d'action est immense, les objets à découvrir vraiment très nombreux. C'est en discutant avec les personnages de rencontre que l'on parvient souvent à résoudre les énigmes de cette mission. Subtil cocktail d'action et de stratégie, le jeu est difficile à souhait. Heureusement, on peut sauvegarder la partie à tout moment !

Editeur : Nintendo • Type : arcade/aventure • Intérêt : 17 • Test complet : *Tilt* n°79





Batman

Nintendo Entertainment System

Avec Batman, les programmeurs de la console Nintendo huit bits ont su tirer parti de toutes les capacités de la machine. Votre héros va bien entendu affronter son ennemi juré, le dangereux Joker. Ce combat développe des tableaux très bien dessinés et dont la richesse n'entrave jamais la souplesse des animations de sprites. Les armes que l'on découvre tout au long du jeu ouvrent sans cesse de nouvelles stratégies. Rien de tel pour garantir l'intérêt du jeu à long terme ! Batman gagne sur tous les plans. Il serait honteux de ne pas le compter dans votre ludothèque action.

Editeur : Sunsoft • Type : beat-them-all • Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°82





Adventure of Lolo

Nintendo Entertainment System

Bien sûr, les graphismes de cette partie d'action/réflexion sont assez décevants. En revanche, l'intérêt même du jeu vous fera vite oublier ce petit défaut. Pour collecter les petits cœurs cachés dans des labyrinthes complexes, votre héros doit trouver les bonnes trajectoires et éviter un grand nombre d'ennemis. En plus de l'aspect action, c'est surtout la logique qui est à l'ordre du jour. Certains tableaux prennent vite des allures de casse-tête. Heureusement qu'un système de mots de passe vous permettra de ne pas tout recommencer en cas d'échec ! Un titre séduisant, même à long terme.

Editeur : Hal • Type : action/réflexion • Intérêt : 14 • Test complet : *Tilt* n°83





Captain Skyhawk

Nintendo Entertainment System

Ce qui fait toute l'originalité de ce shoot-them-up, c'est la vision aérienne semi 3D de son paysage. Votre jet part en mission. Son but : détruire une première base ennemie cachée dans les montagnes. Le scrolling dévoile un paysage très simple graphiquement mais qui met en place un relief complexe. Il faudra dès lors slalomer entre les collines tout en détruisant les unités de l'adversaire, des hélicoptères, des avions, des blindés... Captain Skyhawk est très souple, très jouable. Son mode "continu" vous permettra de lutter efficacement. Un titre simple mais accrocheur.

Editeur : Nintendo • Type : shoot-them-up • Intérêt : 15



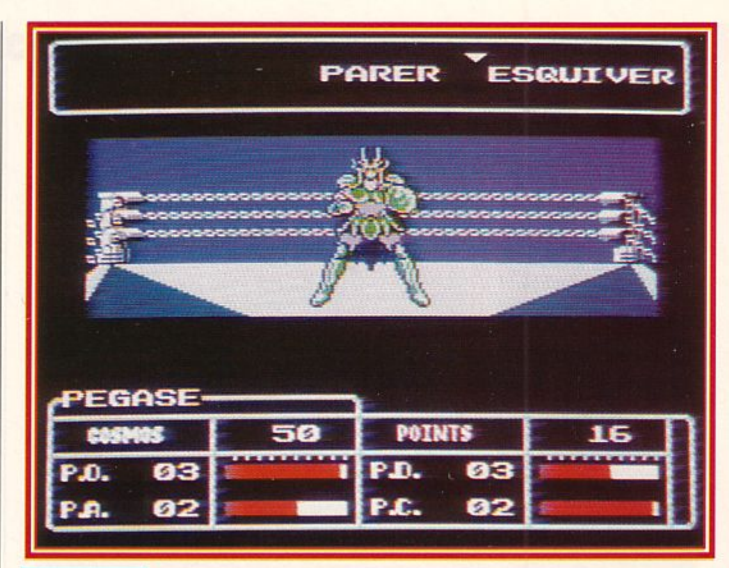


Castlevania

Nintendo Entertainment System

Derrière la lourde grille de fer forgé, une allée, un parc puis les profondeurs sinistres d'un château hanté... Castlevania est merveilleusement bien adapté sur la NES. C'est un beat them all qui développe tous les atouts du genre, bonne jouabilité, graphismes variés et bien mis en couleur, ennemis multiples et musique "ambiance". Il ne faudra pas chercher une quelconque originalité au scénario de cette partie. Votre seul but, manier le fouet pour décimer l'adversaire et collecter au passage tous les bonus et potions qui sont cachés dans la bâtisse... Classique mais très prenant.

Editeur : Konami • Type : beat-them-all • Intérêt : 16





Chevaliers du Zodiaque

Nintendo Entertainment System

Cette partie d'action combat mise pour beaucoup sur la stratégie. Seiya, votre héros, doit lutter contre cinq chevaliers de la Grèce antique pour finalement s'en faire des alliés et partir à l'assaut des forces du mal. Le jeu oscille entre deux phases distinctes. Il y a tout d'abord l'exploration des lieux et la découverte des autres personnages. Les combats se déroulent quant à eux sur un écran particulier. Vous y sélectionnerez à chaque tour de jeu des attaques précises. La gestion des capacités du joueur s'apparente au jeu de rôle. Un bon titre mais qui décevra les amateurs d'action pure.

Editeur : Bandaï • Type : action/stratégie• Intérêt : 14



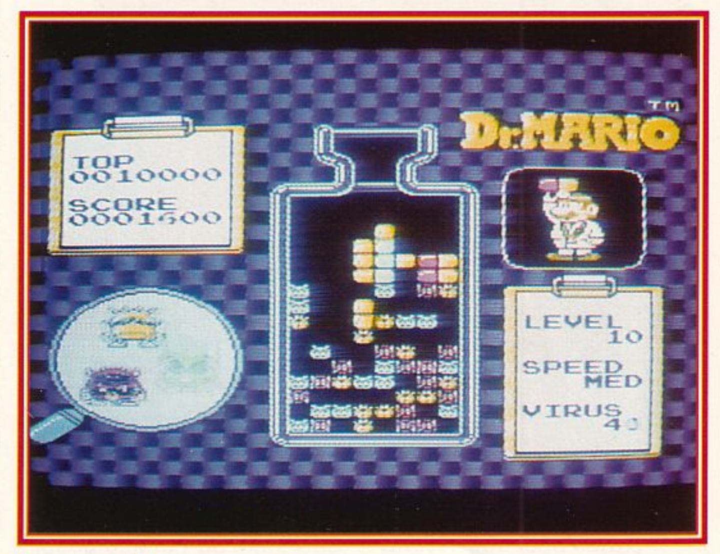


Double Dragon II

Nintendo Entertainment System

Billy et Jimmy vont tout faire pour sauver leur amie des griffes de l'ennemi. Il faudra traverser la ville pour rejoindre l'héliport, puis continuer la lutte à bord de l'hélicoptère, puis sur l'île où se cache le chef du gang adverse... Cette version Nintendo Entertainment System de Double Dragon II est sans doute l'un des meilleurs beat-them-all disponibles sur la console huit bits. Les paysages que l'on rencontre sont très bien mis en couleurs, très variés, et il n'y a rien à redire à l'animation ou aux bruitages qui ponctuent vos combats. Un best du genre !

Editeur : Acclaim • Type : beat-them-all • Intérêt : 16 • Test complet : *Tilt* n°83



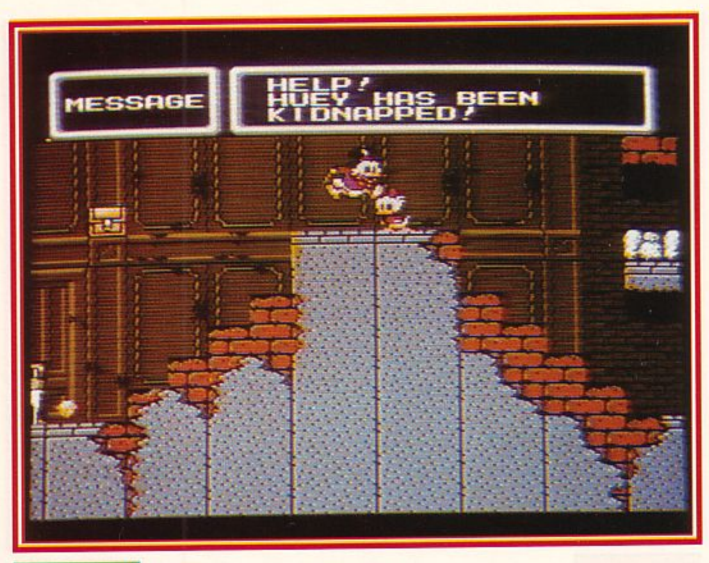


Dr. Mario

Nintendo Entertainment System

Aidez le docteur Mario à lutter contre de dangereux virus ! Dans un bocal, il doit déplacer des gélules multicolores afin de créer des lignes de même couleur. Ce jeu de réflexion est un subtil mélange de Tetris et de Columns. On y trouve pourtant des stratégies originales qui méritent l'attention des amateurs du genre. Par exemple, les gélules ne tombent pas d'elles-mêmes et c'est à vous de les pousser dans le bon ordre... Bien réalisée, accompagnée d'une bande-son de qualité, cette mission est vraiment captivante, même si l'on regrette beaucoup l'absence de mode deux joueurs.

Editeur : Nintendo • Type : action/réflexion • Intérêt : 17 • Test complet : *Consoles +* n°1



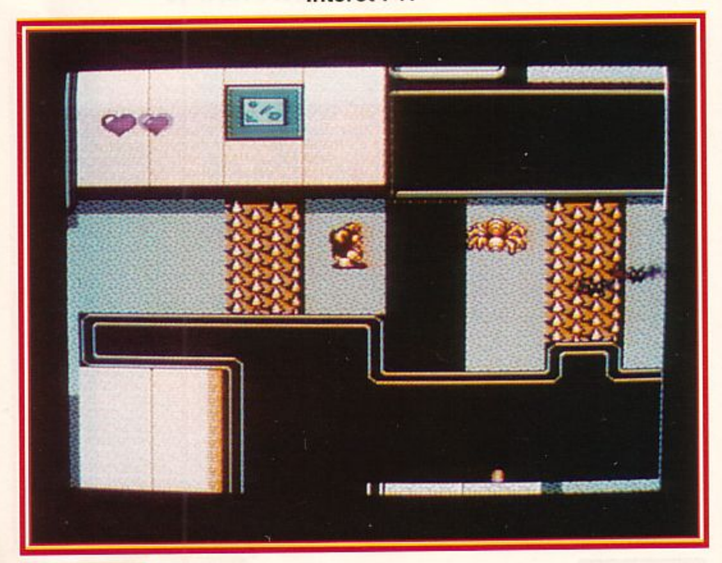


Duck Tales

Nintendo Entertainment System

Le plus grand plaisir du joueur sera dans cette mission de voir l'oncle Picsou sauter sur sa cane pour dégommer un ennemi ou la faire tournoyer afin d'ouvrir un passage secret dans un mur... Animations, graphismes, tout vous rappelle la bonne humeur de ces fameux personnages de dessin animé. Bien sûr, à plus long terme, le jeu dévoile d'autres atouts. Ainsi, le décor que l'on explore est des plus complexes. Il faut sans cesse sonder les parois pour ne pas oublier un indice. Duck Tales est un vaste jeu de plates-formes et d'exploration, riche, beau, amusant, en bref, un hit !

Editeur : Nintendo • Type : exploration/plates-formes • Intérêt : 17





Gremlins II

Nintendo Entertainment System

Les redoutables Gremlins sont de retour... Leur but, mettre à sac la ville de New Yok ! Vous allez diriger le pauvre Gizmo dans un labyrinthe infernal. La richesse de ce décor apporte un plus certain à l'action, même si les graphismes ne sont pas toujours d'excellente facture. Mais ce qui fait la qualité de cette mission, c'est surtout sa jouabilité. Dans toutes les circonstances, le jeu reste souple et même lorsqu'un cap difficile est à franchir, il n'est jamais question de chance mais toujours de timing et de précision. En attendant le troisième épisode de la série, une cartouche à voir !

Editeur : Nintendo • Type : action/plates-formes • Intérêt : 14





Fester's Quest

Nintendo Entertainment System

Comme beaucoup de cartouches aventure/action sur NES, Fester's Quest est un jeu d'une remarquable richesse. Pour anéantir les extra-terrestres qui ont envahi la Terre en une seule nuit, votre héros va parcourir un terrain d'action gigantesque et surtout y découvrir des bonus et objets multiples, dont la plupart sont cachés dans le décor. La réalisation graphique de la mission n'est pas excellente. Les paysages sont parfois ternes et l'animation un peu lente et saccadée. Il reste que l'action ne manque pas de punch ! Un jeu suffisamment complet pour que l'on s'y accroche à long terme.

Editeur : Sunsoft • Type : aventure/action • Intérêt : 15 • Test complet : *Tilt* n°83



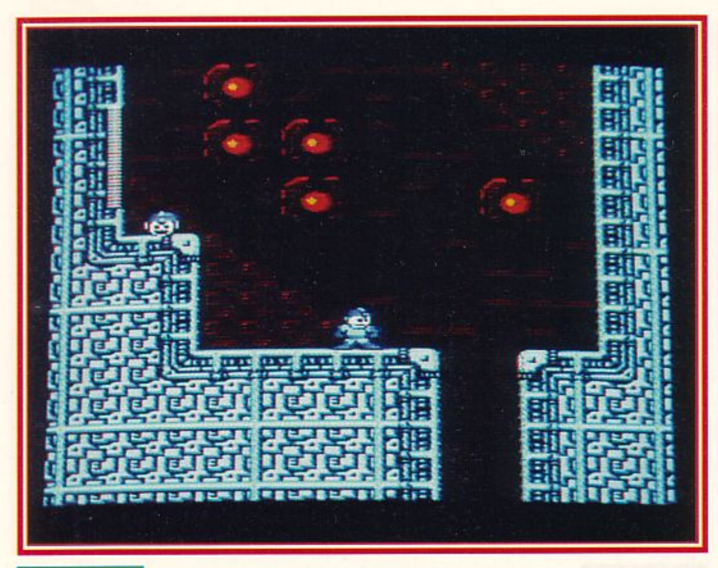


Legend of Zelda

Nintendo Entertainment System

The Legend of Zelda a vu le jour il y a plus de trois ans. C'était à l'époque le premier jeu de rôle / action disponible sur Nintendo huit bits et qui offrait entre autres la possibilité de sauvegarder une partie... Ce jeu est si fabuleux qu'il n'a pas pris une ride ! Comme Adventure of the Link, la mission que l'on vous propose ici est immensément riche et complexe. Il faudra jouer "action" pour éliminer les monstres, mais aussi réfléchir et résoudre de très nombreuses énigmes. Un terrain de jeu vaste, un scénario en béton, les amateurs du genre vont s'en donner à cœur joie !

Editeur : Nintendo • Type : arcade/aventure • Intérêt : 16 • Test complet : *Tilt* n°50



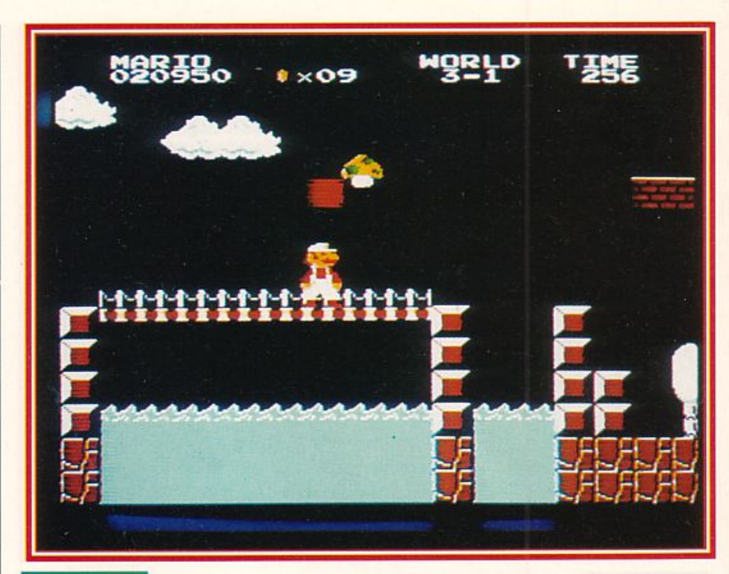


Megaman 2

Nintendo Entertainment System

Suite de l'un des plus grands succès de l'éditeur Capcom, Megaman 2 est l'un des jeux de plates-formes les plus passionnants de la ludothèque NES. Le diabolique docteur Willy est de retour et vous propose huit épreuves de difficulté croissante. Côté action, c'est la précision des sauts et la variété des armes et adversaires qui font tout l'intérêt du jeu. Mais attention, la stratégie n'est pas en reste. Il faudra aussi apprendre à utiliser les objets découverts et mémoriser très vite les meilleures trajectoires. Mise en scène superbe pour ce hit de longue haleine...

Editeur : Capcom • Type : action/plates-formes • Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°89





Super Mario Bros 1

Nintendo Entertainment System

Mario, vous connaissez ? Le personnage fétiche de l'éditeur Nintendo sait rester jeune au fil des temps ! Sortie en octobre 87 sur la console Nintendo huit bits, Super Mario Bros a toujours de quoi séduire les amateurs d'arcade plates-formes. Richesse des paysages, jouabilité, bonne humeur et vitalité sont les quatre atouts de cette partie. Pour sauver sa princesse bien aimée, Mario va parcourir un vaste terrain de jeu, y mener des combats acharnés et collecter autant de bonus que possible. Un très grand classique que les nouveaux venus découvriront avec plaisir.

Editeur : Nintendo • Type : action/plates-formes • Intérêt : 15 • Test complet : *Tilt* n°46



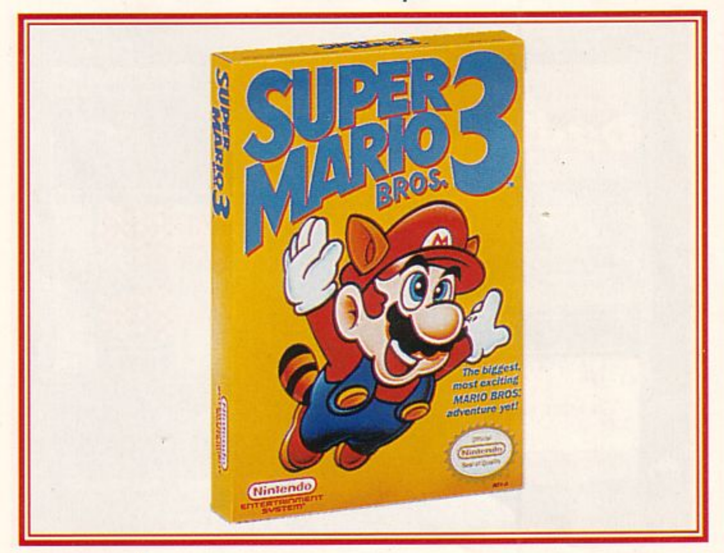


Super Mario Bros 2

Nintendo Entertainment System

Il était difficile de faire mieux que Super Mario Bros... Le deuxième épisode de cette prestigieuse série y parvient pourtant. Tout en respectant l'univers charmeur du premier titre, les concepteurs de cette cartouche ont apporté quelques atouts supplémentaires et inédits : outre les scrollings qui font désormais défiler le paysage, c'est l'originalité des combats qui vous fera craquer... Mario n'a pas d'arme. Il doit ramasser des objets au sol pour les lancer sur l'ennemi. Il peut même s'emparer d'un adversaire pour s'en servir de projectile ! Un nouveau best dans l'action plates-formes.

Editeur : Nintendo • Type : action/plates-formes • Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°67



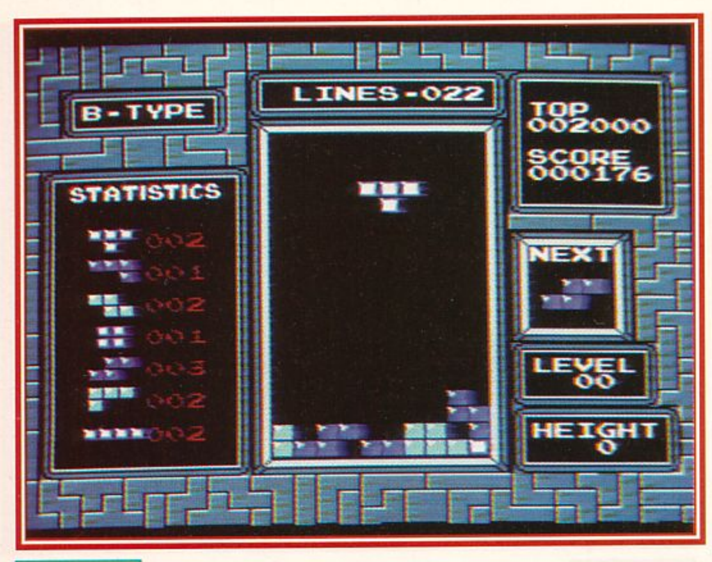


Super Mario Bros 3

Nintendo Entertainment System

Heureux possesseurs de la NES, vous qui avez déjà craqué pour Super Mario I et II, sachez que le troisième épisode de cette superbe saga sera disponible sous peu ! Super Mario III relance le défi. Il risque bien d'entrer en très bonne place dans le challenge de l'action plates-formes sur console huit bits. Le développement de cette cartouche a coûté plus de vingt millions de francs... Avec un tel budget à la clef, force est de penser que l'homme à la casquette nous réserve bien des surprises... Soyez donc vigilant, ne loupez pas la sortie de l'un des plus grands hits du moment !

Editeur : Nintendo • Type : action/plates-formes • Intérêt : —



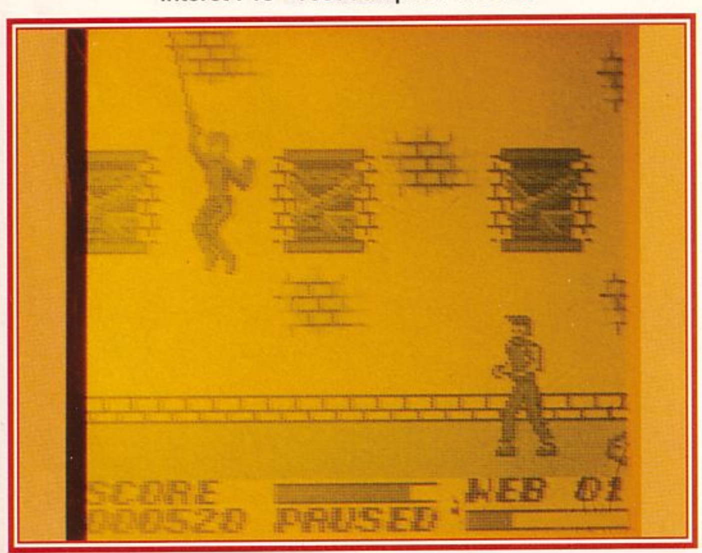


Tetris

Nintendo Entertainment System

Tetris est l'un des plus grands hits de l'action / réflexion. Le principe de son jeu est simple comme bonjour : des briques de formes variées descendent du haut de l'écran, à vous de les orienter pendant leur chute afin qu'elles s'emboîtent au mieux sur le sol. Ce jeu, qui a fait ses preuves sur toutes les consoles de la génération, profite malheureusement ici d'une réalisation catastrophique. Les couleurs pâlichonnes choisies par les programmeurs japonais ne suffiront pourtant pas à briser l'intérêt de la partie. S'il est un jeu de ce type que vous devez posséder, c'est bien celui-là !

Editeur : Nintendo • Type : action/réflexion • Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°83





Amazing Spiderman

Game Boy

L'homme-araignée va de nouveau combattre le sinistre docteur Octopus... A travers les rues de New York, dirigez votre héros pour qu'il évite tous les pièges de l'adversaire ! Sur des décors très fins, on profitera ici d'une jouabilité parfaite. Bien sûr, il faudra prendre en main le maniement délicat de la toile d'araignée qui vous permet d'escalader des gratte-ciel, de sauter d'un immeuble à l'autre ou encore de descendre dans les égouts de la cité. Assez facile à vaincre dans les premiers niveaux de jeu, cette aventure est finalement difficile à souhait.

Editeur : Nintendo • Type : action • Intérêt : 14 • Test complet : *Tilt* n°90



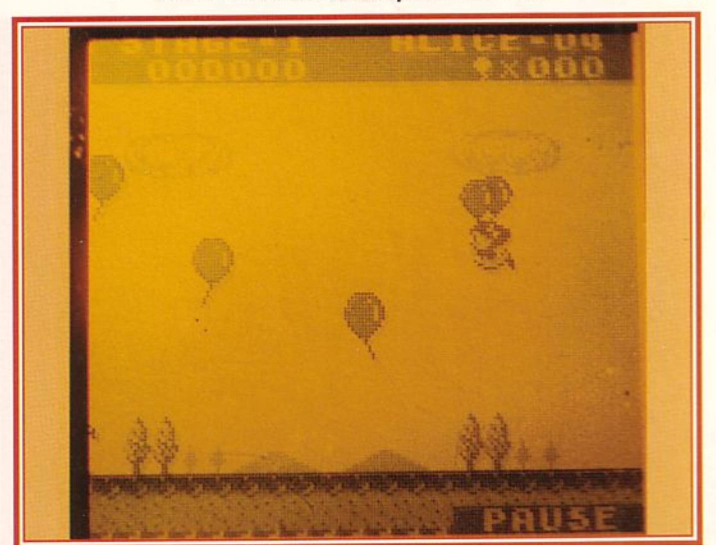


Tortues Ninja

Nintendo Entertainment System

Ces quatre tortues ninja sont de véritables guerriers... Mais encore faudra-t-il être un as de la manette pour mettre à mal le dangereux gang terroriste qui fait trembler New York ! Attention, le challenge proposé par cette cartouche est si difficile qu'il risque de rebuter les débutants de l'action plates-formes. Mais pour les pros du genre, quel pied ! Les décors mettent en place des labyrinthes complexes, truffés de pièges, et jamais l'animation des sprites ne viendra gêner la concentration du joueur. Renforcée par une musique endiablée, cette mission est un véritable défi...

Editeur : Palcom • Type : action/plates-formes • Intérêt : 16 • Test complet : *Tilt* n°82



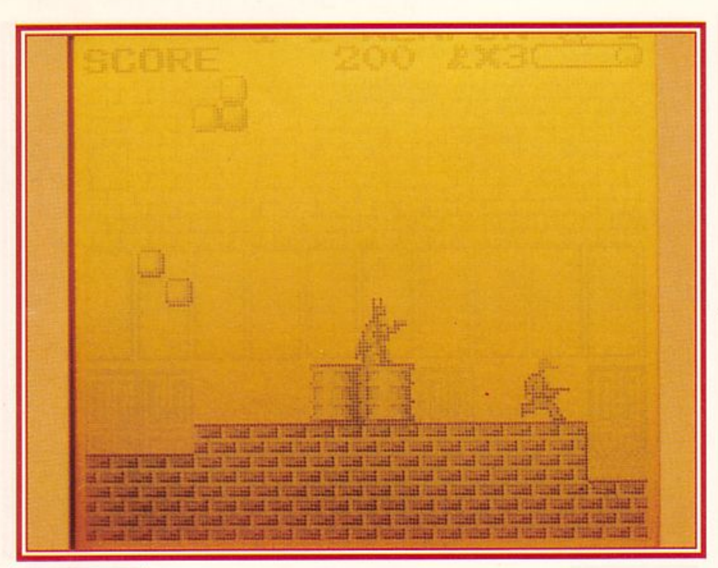


Balloon Kid

Game Boy

Alice a bien des problèmes... Elle traverse un paysage empli de traquenards et doit sans cesse s'envoler pour éviter les pièges... Comment ? Il lui suffit tout simplement de s'accrocher à un ou deux ballons pour prendre de l'altitude ! Ce petit jeu d'action vous séduira surtout pour sa jouabilité. Tous les déplacements font appel à une inertie qu'il est parfois difficile de maîtriser. Les animations profitent d'une fluidité à toute épreuve et le terrain de jeu est suffisamment vaste pour garantir l'intérêt du jeu à long terme. A noter enfin, une bande-son qui colle très bien à l'action.

Editeur : Nintendo • Type : action • Intérêt : 13 • Test complet : *Tilt* n°90



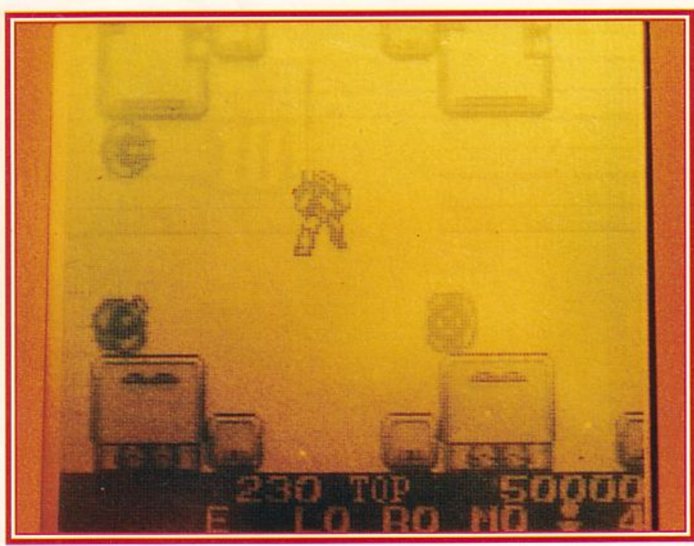


Batman

Game Boy

Vicki Vale, une journaliste célèbre de Gotham City vient d'apprendre la nouvelle... Le terrible Jocker a répandu sur la ville un gaz mortel. Alors qu'elle part en reportage sur les lieux du crime, la voilà enlevée par l'adversaire ! Heureusement que Batman est le héros de la situation. La souplesse de cette partie prouve une fois de plus que l'on peut faire de grandes choses avec une toute petite console ! Jouabilité parfaite, graphismes variés qui mettent en place des labyrinthes complexes, Batman possède tous les atouts des grands de l'action/plates-formes. Un indispensable.

Editeur : Nintendo • Type : action/plates-formes • Intérêt : 17



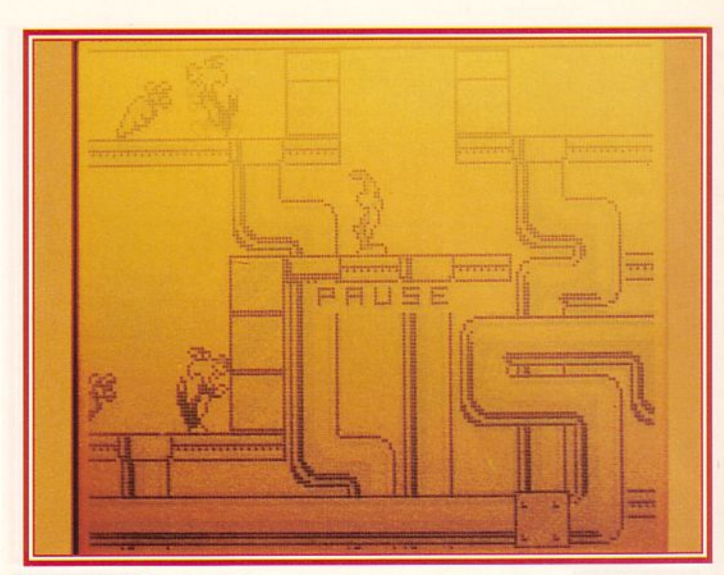


Burai Fighter

Game Boy

Burai Fighter est une petite merveille. Ses principaux atouts : une jouabilité parfaite, un scrolling très souple qui change de sens selon les tableaux et même au beau milieu de certains niveaux, une panoplie d'armes à faire frémir Rambo, la possibilité de tirer dans toutes les directions, et indépendamment du sens de déplacement du héros... Enfin, sachez que vous pourrez toujours sauvegarder votre position dans le jeu grâce à un système de codes. Reconnu par les plus grands de la presse micro comme LE shoot-them-up de la Game Boy, un titre qui ne peut pas vous laisser indifférent.

Editeur : Kaga • Type : shoot-them-up • Intérêt : 17 • Test complet : *Tilt* n°93



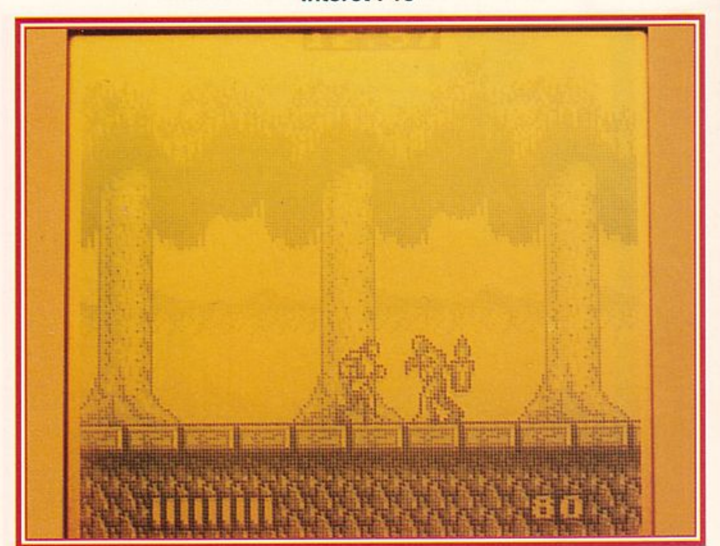


Bugs Bunny

Game Boy

Pour retrouver sa fiancée Honey, Bugs Bunny va explorer des labyrinthes complexes. Il doit collecter des carottes bien sûr, mais aussi utiliser les objets qui traînent ça et là pour éliminer ses ennemis. L'action est pleine d'humour. On peut saisir un gant de boxe pour "puncher" l'adversaire ou encore pousser un poids de fonte pour écraser le chat Sylvestre. Les niveaux ne sont pas trop difficiles en début de partie, les novices seront comblés... Enfin, un mode "replay" vous permet de visionner le tableau que vous venez de jouer pour affiner encore la stratégie de vos déplacements.

Editeur : Kemco • Type : action/labyrinthes • Intérêt : 15





Castlevania

Game Boy

Attention, The Castlevania Adventure n'est pas l'adaptation du Castlevania disponible sur la plupart des consoles et micros. Si on retrouve ici le maniement du fouet et des ennemis semblables, le jeu ouvre un paysage bien plus complexe et qui évolue tant latéralement que verticalement. Cette cartouche est finalement plus attrayante que le jeu original. L'animation est assez lente mais elle permet du même coup une grande précision dans les attaques. La partie est aussi riche que difficile. Vraiment très bien réalisée sur Game Boy, l'aventure mêle beat-them-all et plates-formes. Un hit !

Editeur : Konami • Type : beat-them-all/plates-formes • Intérêt : 17



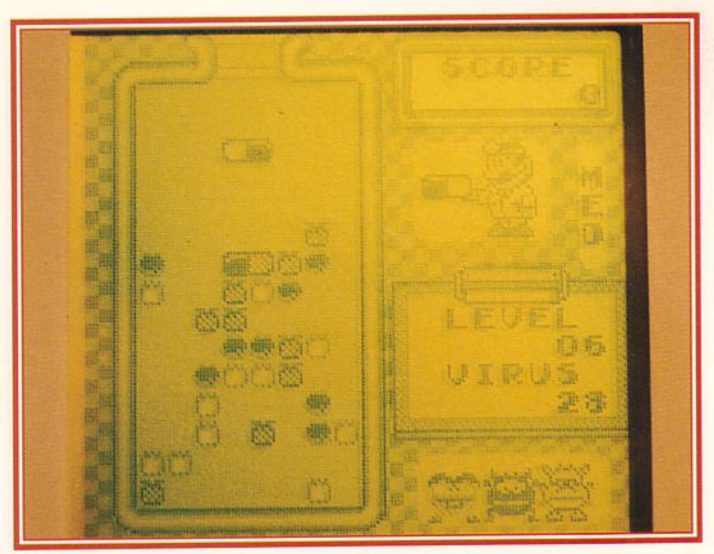


Double Dragon

Game Boy

Seul le 1er épisode de Double Dragon a été adapté sur la console portable Game Boy. Pari réussi, ce jeu de combat est tout aussi séduisant en monochrome qu'il ne l'était sur des consoles plus puissantes ! Les atouts majeurs de la partie sont les suivants : un graphisme très fin, des mouvements aussi réalistes que variés, la possibilité de jouer à deux et le fait que l'on puisse utiliser les armes abandonnées au sol par l'adversaire. Les plus grands guerriers trouveront peut-être les combats trop faciles ? Mais qu'ils se méfient quand même, les gardiens de fin de niveau sont redoutables !

Editeur : Technos • Type : beat-them-all • Intérêt : 16 • Test complet : *Tilt* n°83



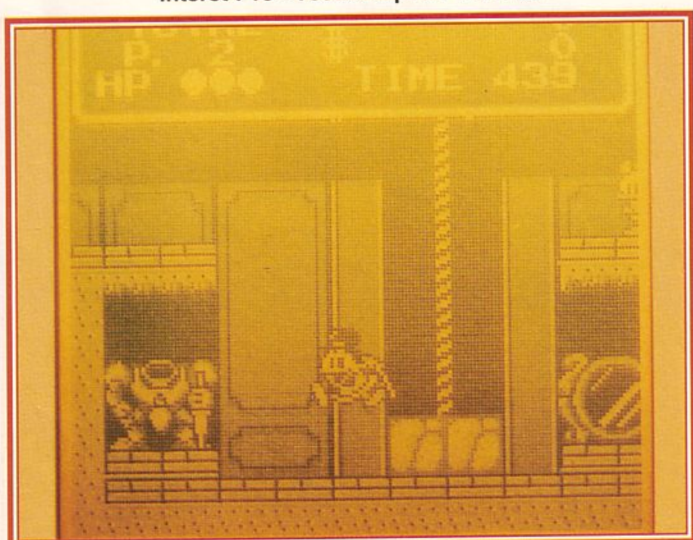


Dr. Mario

Game Boy

Si Tetris a passionné tous les fanas d'action / réflexion de la Game Boy, Dr. Mario risque bien de renouveler cet exploit... Cette fois, ce sont des petites gélules multicolores qu'il s'agit d'ordonner à l'intérieur d'un flacon. Le but de la manœuvre : mettre en place des lignes de même couleur pour que disparaissent les gélules. Grâce à ses nombreux niveaux de difficulté, à ses musiques de qualité et surtout à son mode deux joueurs, ce titre mérite vraiment toute votre attention. Les rédactions de *Tilt* et de *Consoles +* ont craqué pour ce challenge... A vous maintenant !

Editeur : Nintendo • Type : action/réflexion • Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°93



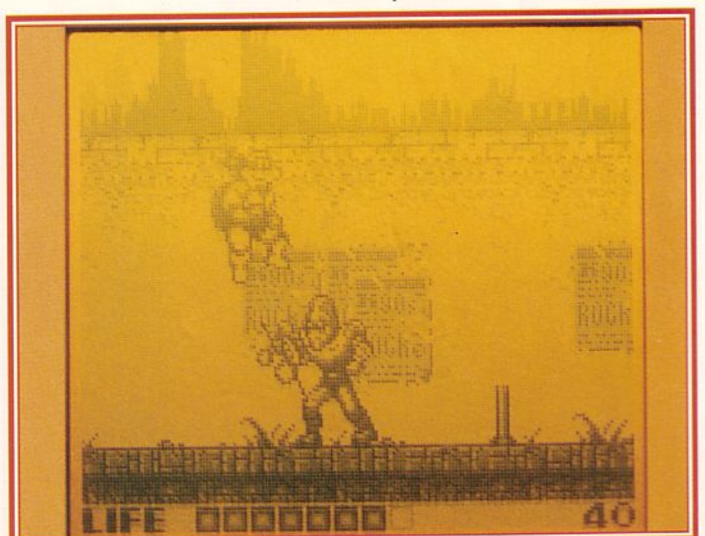


Duck Tales

Game Boy

Picsou est milliardaire, mais il est aussi extrêmement radin... Qu'on lui souffle à l'oreille que cinq trésors sont cachés dans cette cartouche et il part à l'assaut ! Une fois de plus, la Game Boy trouve en ce titre un jeu à la fois riche et bien conçu. Picsou est animé avec fluidité. Il donne de grands coups de canne pour dévoiler des passages secrets ou saute sur cette même canne pour détruire ses adversaires. Toutes ces attaques sont efficaces et pleines d'humour. Cinq univers très complexes à découvrir, trois niveaux de difficulté, un titre qui ne peut que vous faire craquer !

Editeur : Capcom • Type : exploration/plates-formes • Intérêt : 17



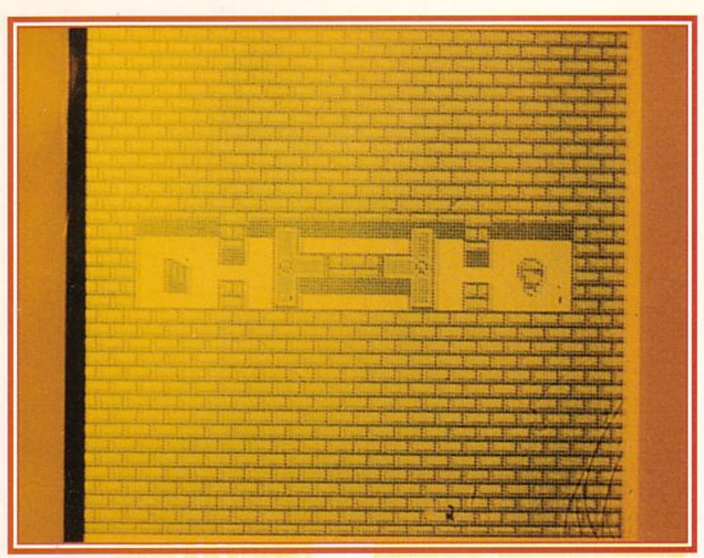


Falls of the Foot Clan

Game Boy

Leonardo, Raphaël, Michaël Angelo et Donatello partent à la recherche de la jeune April, enlevée par l'ennemi. Les quatre fameuses tortues ninja sont les héros d'un shoot-them-up brutal. Avec cette cartouche, les fanas du genre ne donneront pas dans la dentelle... Les combats sont incessants et ils pourraient finir par vous lasser s'il n'y avait la beauté des graphismes et le réalisme des animations. Les sprites sont en effet de grande taille et tous les mouvements sont détaillés et souples au possible. Cette qualité visuelle sauve l'intérêt du jeu.

Editeur : Konami • Type : combat • Intérêt : 15



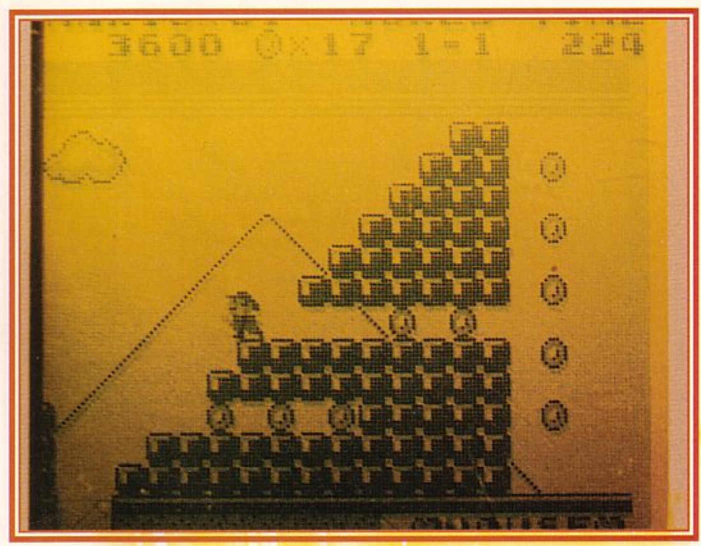


Kwirck

Game Boy

Commercialisé au Japon sous le nom de Puzzle Boy, Kwirk est un jeu de réflexion passionnant. Dans chaque salle, vous devez déplacer des blocs de pierre, pousser des tourniquets ou combler des trous pour atteindre la porte de sortie qui donne accès au niveau suivant. Certains écrans vous permettent de rencontrer des personnages qui peuvent peut-être vous aider... Si les premiers tableaux sont assez faciles, d'autres vous donneront du fil à retordre ! Vrai casse-tête chinois, Kwirk offre fort heureusement des énigmes suffisamment variées pour que l'on ne se lasse jamais de son jeu.

Editeur : Acclaim • Type : réflexion • Intérêt : 17 • Test complet : *Tilt* n°89



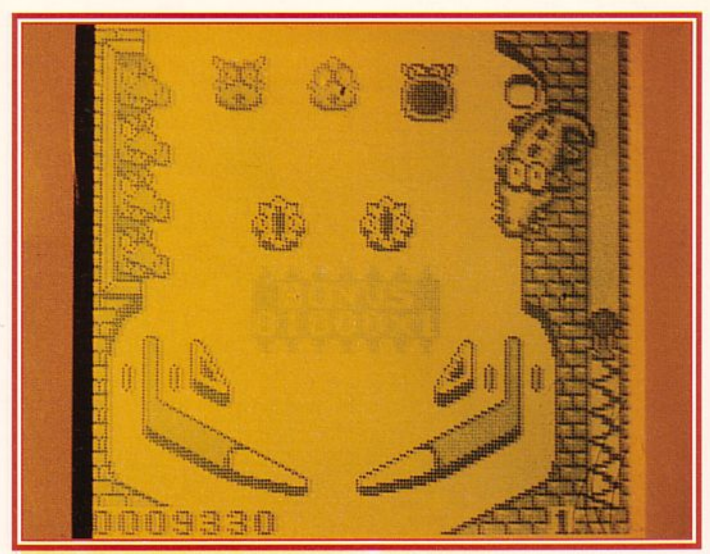


Super Marioland

Game Boy

Moustachu, coiffé de son éternelle casquette rouge, Mario s'empare de votre Game Boy pour Super Marioland, une nouvelle aventure qui ne trahit en aucune mesure la célébrité de son héros ! Largement inspiré de Super Mario Bros, le grand hit des consoles huit et seize bits de Nintendo, le jeu apporte quelques innovations de qualité. Mario va, par exemple, se lancer dans de superbes parties de shoot-them-up, aux commandes d'un sous-marin, d'un avion... Pour le reste, les pros de l'action plates-formes retrouveront avec plaisir le petit Italien.

Editeur : Nintendo • Type : action/paltes-formes • Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°81



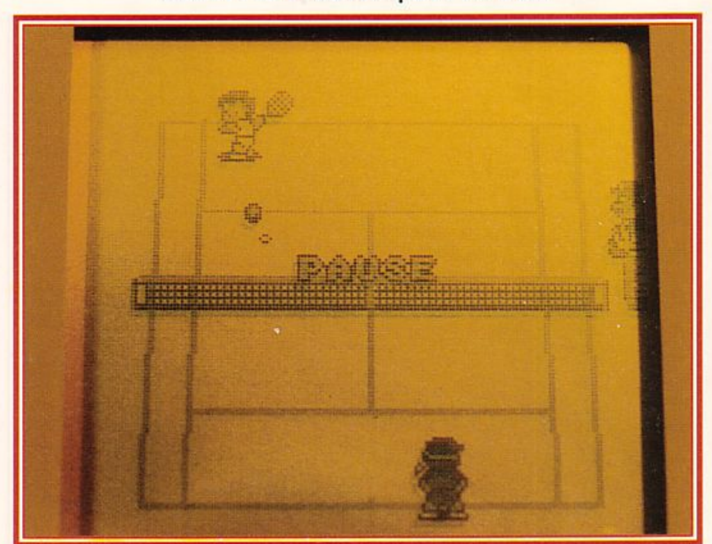


Revenge of the Gator

Game Boy

Fourchettes diaboliques, balle bloquée que l'on renvoie d'un coup de pousse, la Game Boy compte enfin dans sa ludothèque un flipper de qualité. Revenge of the Gator ne profite pas seulement d'une animation et d'une jouabilité remarquable. Il évite aussi la monotonie grâce à ses huit tableaux de jeu différents auxquels on accède en dégommant des pastilles spéciales. Encore plus fort, vous pourrez relier deux consoles entre elles pour jouer sur un écran double. Le but de la partie : atteindre toutes les cibles du concurrent avant qu'il ne fasse de même. Un jeu difficile à quitter.

Editeur : Nintendo • Type : flipper • Intérêt : 15 • Test complet : *Tilt* n°89





Tennis

Game Boy

Avis aux meilleures raquettes de la planète. Cette partie de tennis est vraiment très difficile ! La Game Boy est un adversaire redoutable, et seule la jouabilité exceptionnelle de la cartouche vous permettra de ne jamais attribuer vos défaites au manque de chance... S'il peut choisir entre quatre niveaux de difficulté (au niveau maximum, le jeu est très, voir trop rapide !), le joueur peut aussi choisir d'affronter un concurrent humain. Pour ce faire, il devra connecter deux Game Boy grâce au câble Gear to Gear. Tennis s'inscrit comme l'un des piliers de toute ludothèque sportive.

Editeur : Nintendo • Type : tennis • Intérêt : 17 • Test complet : *Tilt* n°81





Battle Out Run

Sega Master System

Cette fabuleuse course de voiture s'inspire du célèbre Out Run. Mais cette fois-ci, il ne s'agit pas seulement de traverser les USA afin de séduire votre petite amie... Pour interpeller les dangereux criminels qui parcourent les routes, à vous de lancer votre bolide à fond les manettes pour finalement percuter l'ennemi et l'obliger à se rendre. Battle Out Run reprend le thème du jeu d'arcade Chase H.Q. Et qui s'en plaindrait ? Les animations sont fluides, votre Ferrari répond parfaitement aux commandes et la difficulté du jeu garantit l'intérêt à long terme. Un incontournable sur Sega.

Editeur : Sega • Type : course de voitures/action • Intérêt : 15 • Test complet : *Tilt* n°77



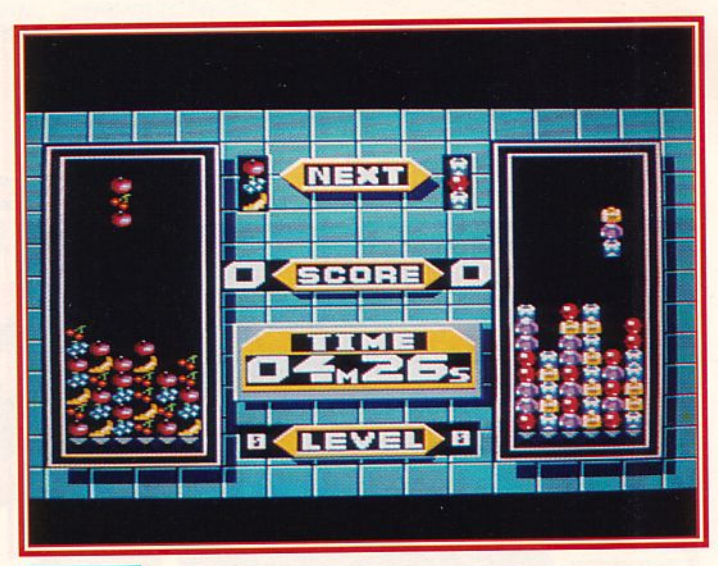


Double Dragon II

Sega Master System

Si la1ère version de ce jeu a connu un grand succès, ce 2ème épisode fera encore mieux ! Billy et Jimmy vont venger la mort d'une de leurs amies, assassinée par le chef d'un gang de terroristes. Ils manient tout aussi bien le combat à mains nues que le Nunchaku, la chaîne de vélo ou l'arme blanche. Double Dragon II offre des décors très variés et surtout des ennemis de tout genre. C'est bien sûr le jeu à deux qui séduira le plus les amateurs de castagne. Une partie 100% action qui développe sur Sega des animations remarquables. Attention, ce jeu est vraiment très difficile à vaincre...

Editeur : Virgin • Type : action/combat • Intérêt : 15 • Test complet : *Tilt* n°83





Columns

Sega Master System

Adapté du jeu d'arcade de même nom, Columns s'inspire tout à la fois de Tetris et de Klax. Des pièces composées de boules colorées descendent et s'encastrent en bas de l'écran de jeu. A vous de modifier l'enchaînement des teintes de façon à créer des lignes horizontales, verticales ou diagonales de même couleur... Cette partie est vraiment prenante, surtout en mode "deux joueurs" puisque chaque figure réussie par un joueur pénalise son adversaire. La Sega huit bits compte peu de titres d'action/réflexion. Columns est l'un des plus fameux. Il vous captivera à coup sûr.

Editeur : Sega • Type : action /réflexion • Intérêt : 17 • Test complet : *Tilt* n°87



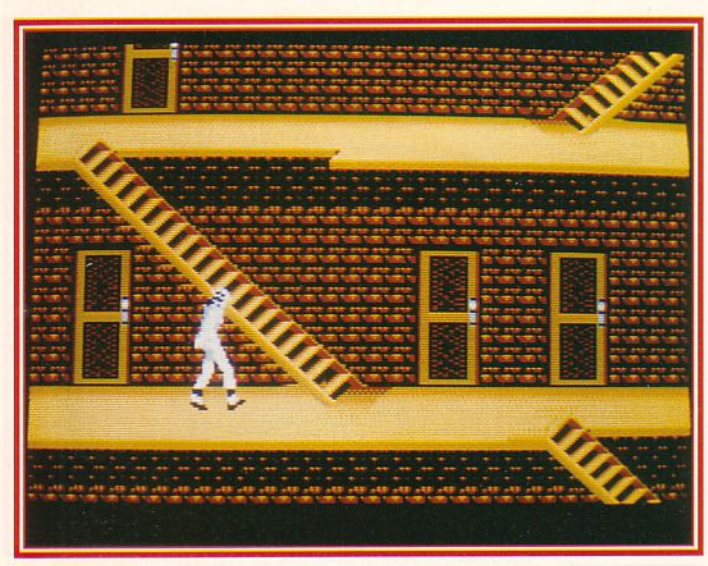


MM Castle of Illusion

Sega Master System

Minnie vient d'être enlevée par la sorcière Mizrabel. Une occasion unique pour Mickey d'affronter plusieurs dizaines d'écrans superbement dessinés ! Ce jeu de plates-formes nécessite avant tout une grande précision de mouvement. Votre héros va collecter de nombreuses armes et bonus et rencontrer des ennemis de plus en plus coriaces au fur et à mesure qu'il progresse dans la partie. Castle of Illusion est un grand hit de l'action. Voilà sans doute l'une des plus belles mises en scène de la Sega huit bits. Graphismes, animation et bruitages ne souffrent aucun reproche.

Editeur : Sega • Type : action /plates-formes • Intérêt : 19 • Test complet : *Tilt* n°88





Moonwalker

Sega Master System

Pour venir en aide à une bande d'enfants kidnappés par un gang de malfaiteurs, votre héros se lance à l'assaut de ce beat-them-all. Et quel héros, puisqu'il ne s'agit pas moins de Mickael Jackson himself ! On pourra regretter la relative pauvreté des décors. En revanche, les modes de combats sont intéressants : pour tuer ses ennemis, Michael effectue quelques-uns de ses pas de danse. Le tout accompagné de musiques du chanteur, le jeu évite la monotonie. Même si cette partie reste en deçà de la version Megadrive, on aura quand même plaisir à lutter pendant de longues heures.

Editeur : Sega • Type :beat-them-all • Intérêt : 14





Pacmania

Sega Master System

Aussi célèbre que Mario ou que les Tortues Ninja, Pacman reprend du service ! Pour cette nouvelle mission, votre héros affronte un labyrinthe en trois dimensions. Il ne s'agit plus pour lui de courir à droite ou à gauche... Il doit aussi monter ou descendre pour découvrir les autres étages de ce monde infernal. Cette version Sega est très proche du jeu d'arcade dont elle s'inspire et l'on y trouve même un niveau inédit ! Les décors sont variés, la musique colle bien à l'action, et les fanas du genre pourront même découvrir quelques salles secrètes. Un titre sur lequel on peut compter.

Editeur : Tecmagik • Type : pacman 3D • Intérêt : 18 • Test complet : *Consoles +* n°0



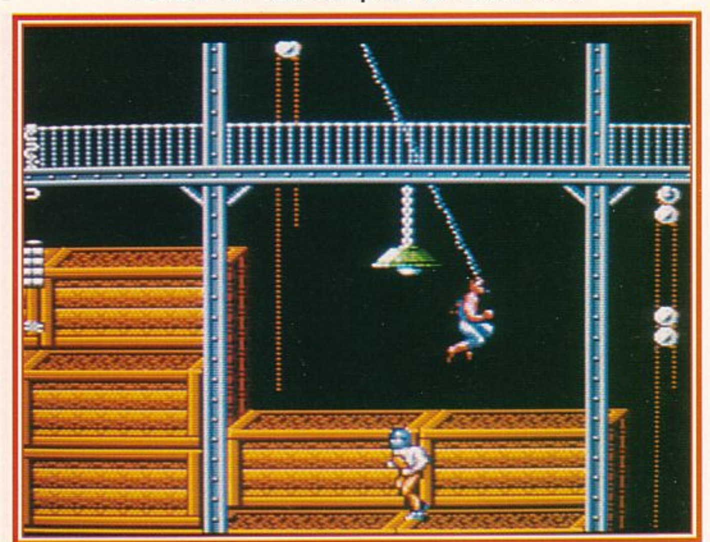


Shinobi

Sega Master System

Shinobi est un grand hit des salles d'arcade et son adaptation sur la Sega huit bits est une grande réussite ! Joe Musashi est un maître ninja. Tout au long des cinq missions de cette partie, il va affronter des adversaires très variés qui l'obligent à utiliser des techniques de combat précises. Si c'est alors l'action qui prime, vous devrez aussi faire preuve de jugeote pour découvrir les failles de chaque ennemi.. Des décors et une animation exceptionnels pour un scrolling multi-directionnel très fluide. Plus qu'un simple beat-them-all, ce titre séduira tous les joueurs action.

Editeur : Sega • Type : arcade • Intérêt : 17 • Test complet : *Tilt* n°57





Spiderman

Sega Master System

Spiderman est l'un des beat-them-up / plates-formes les plus rapides et souples que n'ait jamais porté la Sega Master System. Pour lutter contre son ennemi de toujours, le sinistre Kingpin, votre héros, va user bien sûr de sa célèbre toile d'araignée. Et avec quel panache ! Le scrolling multi-directionnel dévoile tout au long de la partie des décors superbes et les animations sont ici supérieures à celles offertes par la Megadrive... Côté bande-son, c'est encore le délire. C'est dire la qualité de cette cartouche, un indispensable de toute ludothèque action.

Editeur : Sega • Type : plates-formes • Intérêt : 18



OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

Tous les mois découvrez avec TILT les nouveaux jeux pour consoles et micro-ordinateurs.
Sur ATARI, AMSTRAD, NINTENDO, SEGA ou NEC, des tests, bancs d'essai, comparatifs vous aident à mieux choisir vos jeux.
Abonnez-vous pour un an, vous économiserez 209 F et recevrez une superbe calculatrice disquette.
Pour profiter de cette offre exceptionnelle, renvoyez dès aujourd'hui la carte d'abonnement ci-contre.



OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

OUI je m'abonne à TILT. Je recevrai les 12 prochains numéros ainsi qu'une ingénieuse calculette disquette pour 229 F seulement au lieu de 438 F, soit 209 F d'économie. Vous pouvez également, si vous le souhaitez, acquérir séparément la calculatrice au prix de 120 F, chacun des 10 numéros de TILT au prix de 25 F le numéro et le numéro double au prix de 29 F le numéro et le numéro spécial au prix de 39 F. J'ai bien noté que la calculette me sera expédiée dans un délai de 6 semaines après l'enregistrement de mon règlement.

NOM ____________________ PRENOM ____________________

ADRESSE ____

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE ____________________

Je joins dès à présent mon règlement à l'ordre de TILT par :

chèque bancaire ☐ chèque postal ☐

Je préfère régler par Carte Bleue dont voici le numéro : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'échéance :

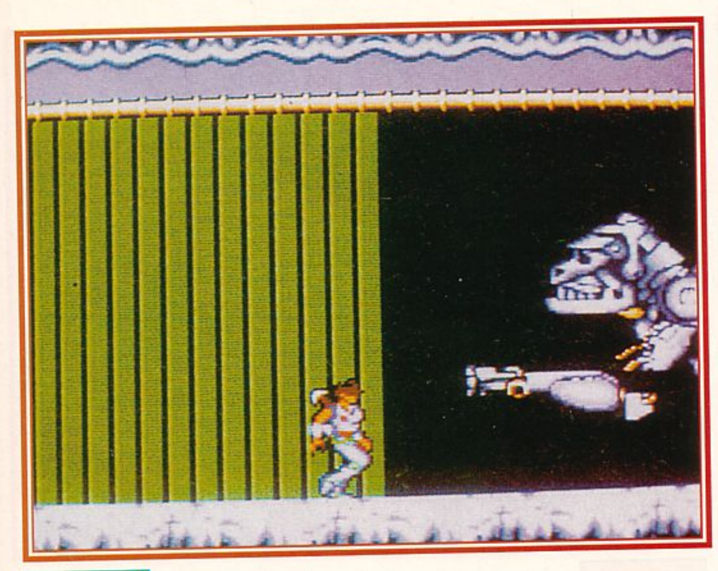
Signature :

Tarif valable pour la France métropolitaine. Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés

TI 95

Cette carte d'abonnement
est à renvoyer sous enveloppe non affranchie à :

TILT T195
LIBRE-REPONSE
N° 8 831 75
75742 PARIS CEDEX 15





Strider

Sega Master System

Strider Hiyru va affronter une horde d'extra-terrestres venus pour envahir sa planète. Ce jeu d'action plates-formes met en scène des sprites de bonne taille. L'animation très fluide des personnages, et notamment du héros, appuient bien la richesse des mouvements. Strider peut se suspendre aux poutrelles, effectuer des rétablissements et des sauts très réalistes. Si la bande-son n'est pas à la hauteur du jeu d'arcade originel, on appréciera les scrollings de fond d'écran et les nombreuses armes mises à la disposition du héros durant les cinq niveaux de jeu.

Editeur : Sega • Type : action/plates-formes • Intérêt : 14 • Test complet : *Consoles +* n°0



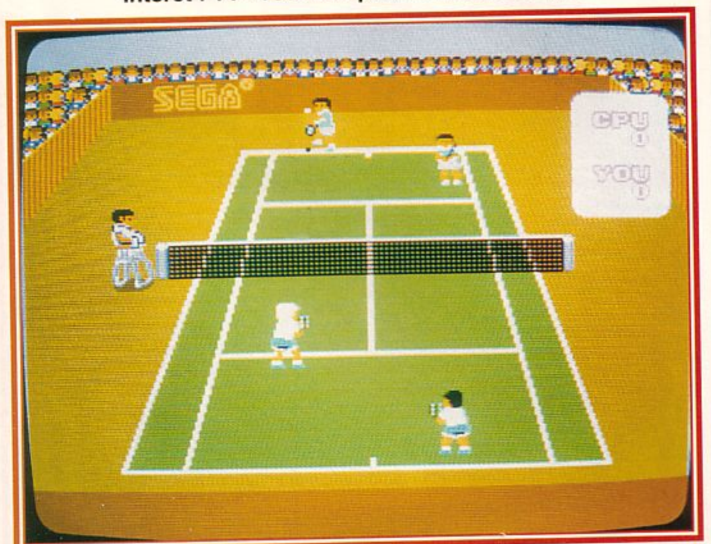


Super Monaco GP

Sega Master System

Voilà sans doute la meilleure course de F1 disponible sur la Sega huit bits. Super Monaco Grand Prix vous invite à concourir pour le championnat du monde de course sur circuit. Plus proche de Final Lap que de sa version machine d'arcade, ce jeu est assez difficile à prendre en main. En fait, il faudra très vite modifier les caractéristiques de la voiture pour qu'elle s'adapte mieux à votre style de conduite. Le jeu à deux est l'une des options les plus intéressantes de l'épreuve. L'écran, partagé en deux fenêtres, permet de suivre la course dans ses moindres détails. Un grand hit !

Editeur : Sega • Type : course de Formule-1 • Intérêt : 16 • Test complet : *Tilt* n°86





Super Tennis

Sega Master System

Super Tennis vous offre un match très bien réalisé, mais vraiment difficile à prendre en main. Le jeu est réaliste puisqu'il est possible de donner à la balle de multiples effets (lifts, lob, etc.). En revanche, manier cette précision alors qu'il est déjà ardu de placer correctement les joueurs sur le court, voilà qui ne séduira que les manettes les plus habiles. Cette cartouche se rachète finalement par son faible prix de revient. On trouve en effet Super Tennis dans des compilations bon marché pour la Sega huit bits, aux côtés d'Altered Beast.

Editeur : Sega • Type : tennis • Intérêt : 10 • Test complet : *Tilt* n°49



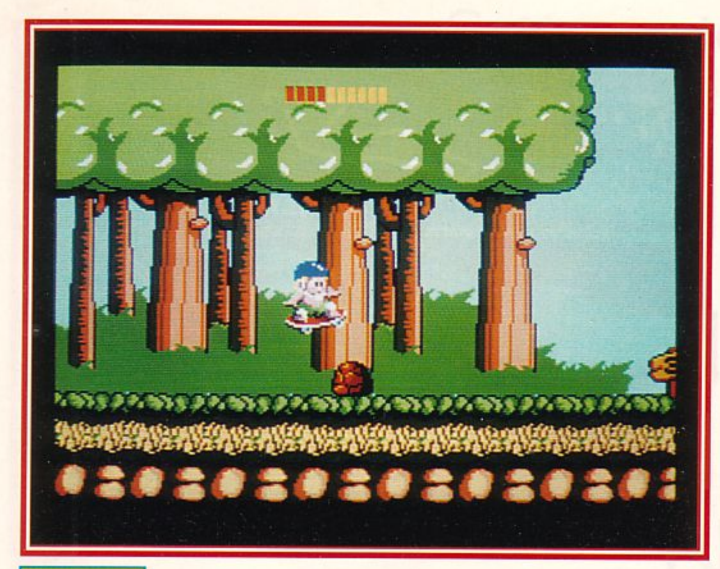


Wonderboy

Sega Master System

Tom Tom part à la recherche de sa fiancée Tanya dans un décor riche de multiples pièges, ennemis et bonus. La célèbre jouabilité de cette partie ne vous décevra pas, d'autant qu'elle est accompagnée de graphismes et bruitages performants. Bien sûr, Wonderboy III est bien plus d'actualité pour les amateurs d'action plates-formes... Mais ce premier épisode de la série est sans aucun doute un bon investissement, surtout qu'il est disponible aujourd'hui en compilation, aux côtés de World Grand Prix. Deux cartouches pour le prix d'une, cela vaut le détour !

Editeur : Sega • Type : plates-formes/action • Intérêt : 14 • Test complet : *Tilt* n°50



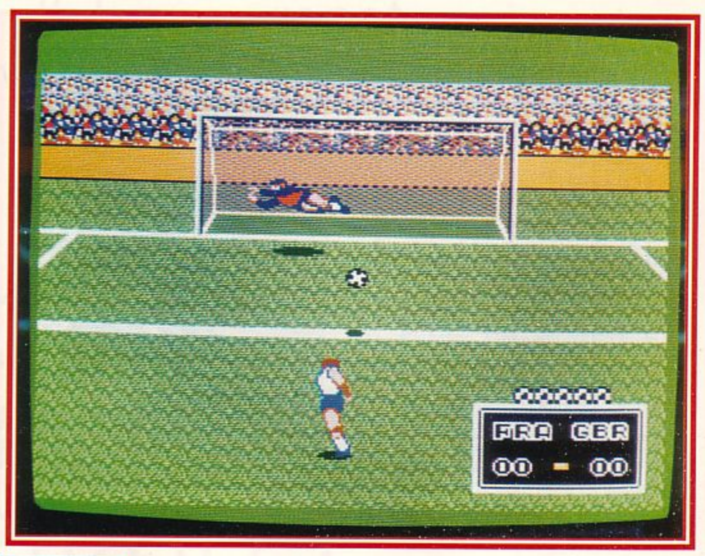


Wonder Boy III

Sega Master System

Ce troisième épisode place le célèbre Mario aux prises avec des monstres plutôt dangereux ! Vous allez combattre à l'épée dans un décor assez simple et qui n'occupe pas toujours l'intégralité de l'écran. En revanche, les scènes de fin de niveaux sont tout simplement superbes. Côté stratégie, il faudra également collecter un grand nombre de fioles, de potions, de clefs, d'indices... C'est cette dualité entre action et aventure qui fait tout l'intérêt de cette cartouche et place Wonderboy III en tête de listes des hits arcade de la Sega huit bits.

Editeur : Sega • Type : aventure/action •
Intérêt : 18



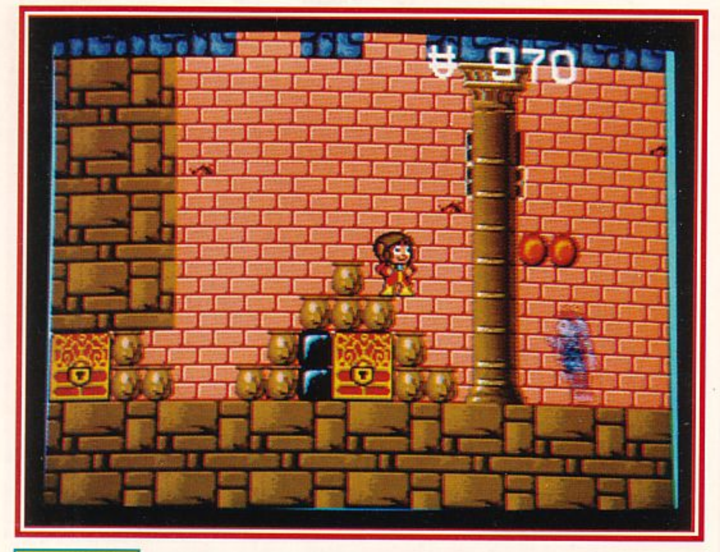


World Soccer

Sega Master System

Pour cette partie de football, on retrouvera avec plaisir la mise en scène vue aérienne du match. World Soccer est un programme agréable à jouer, surtout du fait de la simplicité de son maniement. C'est la console qui gère le choix du joueur contrôlé par la manette. Cela vous permet de porter toute votre attention sur la stratégie des attaques et défenses. Deuxième atout, cette simulation offre une option de tir de penaltys originale et particulièrement bien traduite à l'écran. Ce football reste en bonne place dans le challenge sportif de la Sega Master System.

Editeur : Sega • Type : football •
Intérêt : 12 • Test complet : *Tilt* n°50



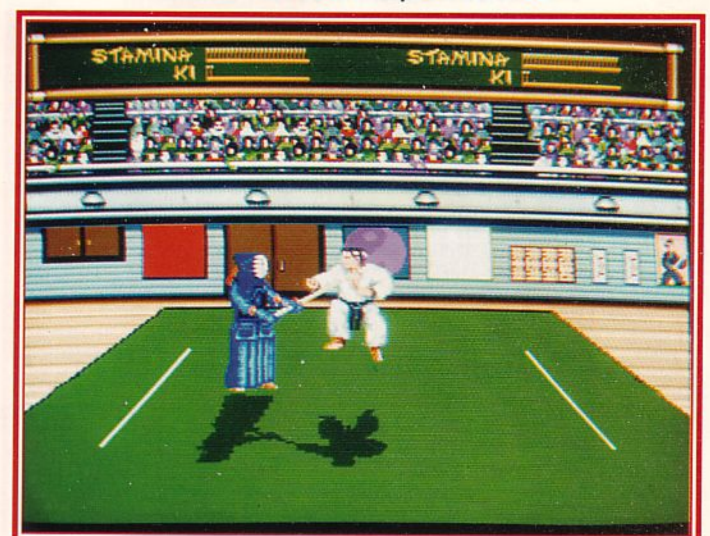


Alex Kidd

Megadrive

Alex Kidd parcourt un monde vaste et varié de couloirs et salles secrètes. Il frappe tous les coffres qu'il rencontre pour collecter bonus et trésors et découvre bientôt des moyens de transport plus rapides, ressort, moto, hélicoptère... Ce jeu de plates-formes n'exploite pas toutes les capacités de la Megadrive. Les décors sont un peu simplistes mais qu'importe puisque bonne humeur et vitalité sont à l'ordre du jour ! Dans le plus pur esprit des jeux japonais, la richesse des situations rencontrées aura de quoi vous tenir en haleine pendant très longtemps.

Editeur : Sega • Type : plates-formes •
Intérêt : 15 • Test complet : *Tilt* n°83



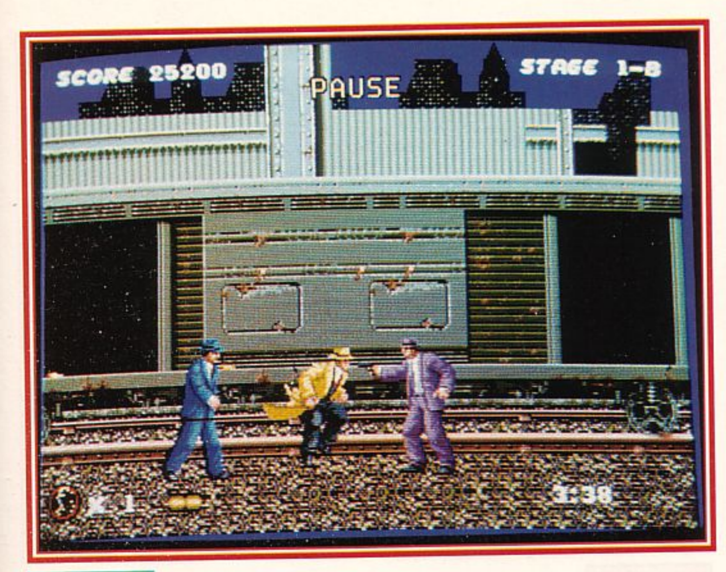


Budokan

Megadrive

Amateurs de karaté, de nunchaku, de bo ou de kendo, vous allez craquer pour cette simulation. Budokan allie en effet une grande jouabilité à une panoplie de coups vraiment impressionnante. Plus de dix attaques et défenses distinctes sont au menu de chaque discipline. Les personnages sont de grande taille et tous les mouvements sont si précis qu'il est facile de juger de la portée d'un coup. Le mode entraînement vous permettra de comprendre assez vite toutes ces techniques de combat. Ensuite, en route pour les tournois ou le jeu à deux. Un grand hit du sport de combat !

Editeur : Electronic Arts • Type : arts martiaux •
Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°83





Dick Tracy

Megadrive

Après Mickey, Dick Tracy est le second héros de Walt Disney qui prend d'assaut votre Megadrive. Ce jeu de tir est une grande réussite. Il y a tout d'abord la beauté des décors. Rues de la ville, entrepôts ou usines désaffectées, le paysage est détaillé à l'extrême. Vient ensuite la richesse du jeu avec des adversaires qui surgissent de partout et utilisent des armes variées, du pistolet au bâton de dynamite. Enfin, comment ne pas craquer sur la maniabilité de ce programme, sur la précision de cette mitraillette qui fait voler en éclats la vitrine d'un magasin ? Un indispensable.

Editeur : Sega • Type : arcade/tir •
Intérêt : 17 • Test complet : *Tilt* n°90





Eswat

Megadrive

Cette cité est promise à l'anarchie et à la dictature... Dans les rues de la ville tout d'abord, puis dans tous ses complexes énergétiques, vous allez lutter contre l'ennemi, à main nue pour les premiers niveaux, à l'aide d'armes très puissantes ensuite. La réalisation exceptionnelle d'Eswat suffit à motiver le joueur. Les scrollings sont impressionnants, les décors à la fois riches et précis et la bande-son accompagne au mieux l'action. On pourra juste regretter la taille très réduite des sprites. Un soft pour tous, enfin, puisqu'il est possible d'ajuster la difficulté du combat.

Editeur : Sega • Type : beat-them-all •
Intérêt : 16 • Test complet : *Tilt* n°83



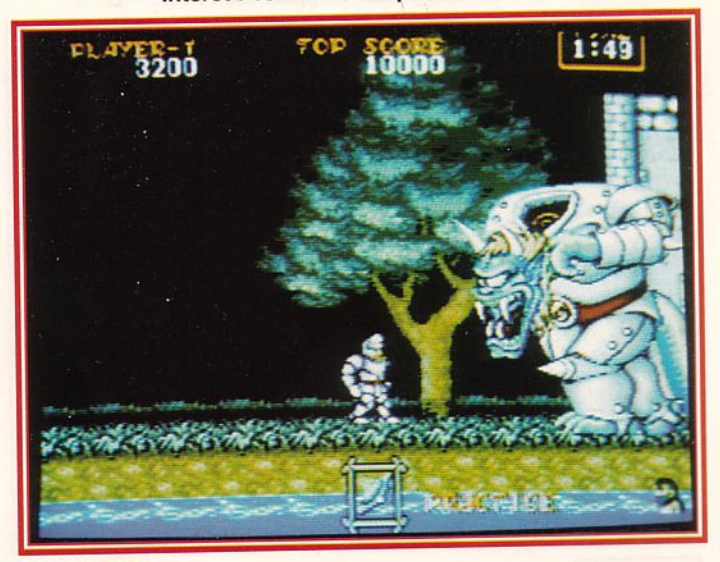


Fantasia

Megadrive

Le moins que l'on puisse dire de cette aventure, c'est qu'elle respecte parfaitement l'univers endiablé du film de Walt Disney. Qu'il s'agisse des animations, des personnages ou des musiques qui accompagnent cette mission, Fantasia est un plaisir pour les yeux et les oreilles ! Mickey saute et court en tout sens. Les décors superbes développent plusieurs plans, ce qui accentue encore le relief du paysage. En revanche, il arrivera que l'on souffre du manque de précision de la manette, notamment dans certains sauts d'obstacles. Si vous passez outre ce défaut, Mickey vous emballera !

Editeur : Sega • Type : plates-formes •
Intérêt : 14 • Test complet : *Consoles +* n°1





Ghouls'n Ghosts

Megadrive

Ghosts'n Goblins avaient enchanté les amateurs de beat-them-all. Avec Ghouls'n Ghosts, c'est à nouveau le frisson garanti, avec encore plus d'atouts à la clé ! Le chevalier Arthur se lance sur les traces de la mort. Vautours, spectres, couperets de guillotine, la richesse et la beauté de cette partie sont exceptionnelles. Toutes les qualités du jeu des bornes d'arcade sont au menu de cette version Megadrive, qu'il s'agisse de la souplesse de l'animation, de l'atmosphère sonore angoissante ou des détails graphiques qui viennent encore renforcer l'ambiance. Un hit superbe mais difficile !

Editeur : Sega • Type : beat-them-all •
Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°82





Golden Axe

Megadrive

Votre héros, une belle amazone, est aussi séduisante que dangereuse... Et pour cause, elle manie l'épée avec force et est capable de décapiter un géant en un tour de main ! Golden Axe développe toute une série de combats. Sur des décors différents pour chaque tableau, les sprites sont de grande taille et leurs animations aussi réalistes que possible. Proche de sa version arcade, Golden Axe ne lésine pas sur les effets visuels et sonores. Animation superbe, bruitages à vous faire frémir. La beauté des assauts vous fera craquer à coup sûr. Une cartouche indispensable.

Editeur : Sega • Type : combat •
Intérêt : 16 • Test complet : *Tilt* n°77





MM Castle of illusion

Megadrive

Ça y est, les programmeurs japonais ont craqué pour le petit héros du grand Walt Disney ! Mickey investit les moniteurs de votre Megadrive pour une aventure vraiment inoubliable ! Imaginez des décors hyper soignés, où la superposition de plusieurs plans graphiques donne encore plus de relief au paysage. Côté action, c'est l'esprit japonais qui l'emporte avec des pièges, des astuces, des traquenards à ne plus savoir qu'en faire... Mise en scène irréprochable, jouabilité parfaite, animation très souple, voici l'une des cartouches les plus prestigieuses de votre ludothèque action. Un grand titre.

Editeur : Sega • Type : action/plates-formes •
Intérêt : 19 • Test complet : *Tilt* n°87



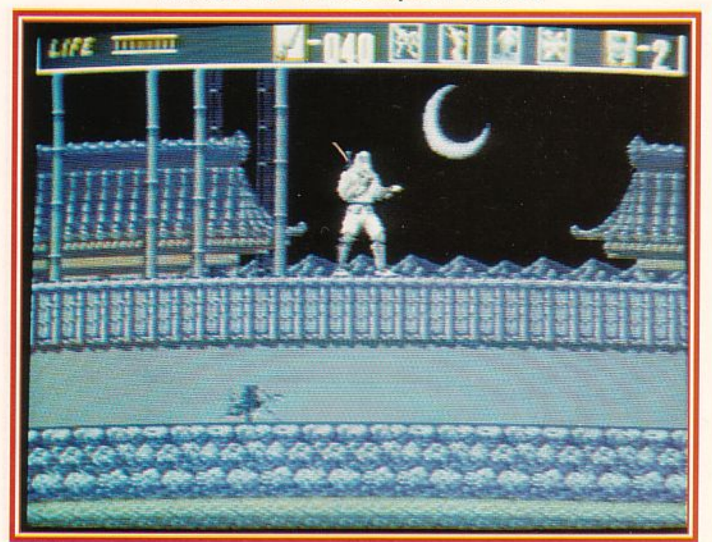


Moonwalker

Megadrive

Michael Jackson chanta son premier tube à l'âge de treize ans... Il aura fallu qu'il dépasse la quarantaine pour devenir le héros de ce beat-them-all sur Megadrive ! Dans un décor de bonne qualité, c'est surtout l'originalité et le réalisme des prestations scéniques du héros qui font l'intérêt de cette aventure. Michael use en effet de tous ses pas de danse pour décimer l'ennemi et venir en aide à une bande de gamins. Un grand coup de chapeau pour la vitalité de cette partie et le punch des musiques qui l'accompagnent. Cela suffit à nous faire oublier la relative monotonie de l'action.

Editeur : Sega • Type : beat-them-all •
Intérêt : 15 • Test complet : *Tilt* n°83





Revenge of Shinobi

Megadrive

Des shurikens plein les poches, le ninja Shinobi repart à l'assaut ! S'il maîtrise parfaitement les arts martiaux, il peut aussi user de quelques sortilèges magiques pour décimer l'ennemi... Revenge of Shinobi est tout aussi passionnant que ne l'était le jeu d'arcade du même nom. Si l'animation est parfois un petit peu lente, elle reste souple dans toutes les circonstances, même lorsque beaucoup de sprites sont à l'écran. Mais surtout, ce sont la beauté des graphismes et la variété des situations qui combleront à long terme les joueurs "action" les plus exigeants.

Editeur : Sega • Type : action •
Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°81



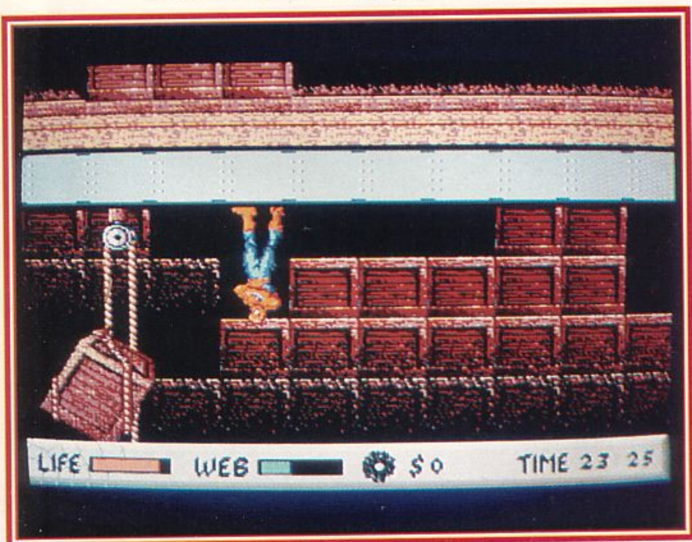


Shadow Dancer

Megadrive

Shadow Dancer est la suite de Revenge of Shinobi, l'un des plus grands hits de l'action sur Megadrive. Mais soyez rassuré, il ne s'agit pas d'un simple remake ! Vous allez cette fois vous faire aider dans vos combats par un chien-loup plutôt efficace. Un adversaire embusqué ? Lancez la bête contre lui et attendez que la voie soit libre ! Cette cartouche offre une qualité graphique et sonore excellente, très proche de la version arcade, même si le scénario a été modifié par rapport au jeu de salle. Shadow Dancer n'a pour ainsi dire pas de défaut. Un titre incontournable.

Editeur : Sega • Type : action • Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°87





Spiderman

Megadrive

Accusé à tort d'avoir posé une bombe en plein centre de New York, Spiderman doit retrouver et combattre les six hommes de main de Kingpin, l'un de ses ennemis jurés ! C'est surtout la richesse des déplacements de votre héros qui est impressionnante ici. L'homme-araignée court, saute, vole, lance sa toile, se suspend partout, agrippe le moindre élément du décor pour se lancer dans quelque prouesse acrobatique. Sur Megadrive, c'est un délice pour l'œil, surtout que les scrollings et animations affichent une souplesse sans faille. Un très bon jeu de plates-formes !

Editeur : Sega • Type : action/plates-formes • Intérêt : 17





Sonic

Megadrive

Lorsqu'un petit hérisson décide de délivrer tous les animaux ensorcelés de la forêt, ça chauffe dans les manettes ! Sonic est LE jeu de plates/formes de la Megadrive. Sur 18 niveaux, ce programme met en place un paysage aussi riche que coloré. Dans ce décor, tous les amateurs d'action seront séduits par la souplesse du héros. Qu'il saute, tourne sur lui-même, escalade des montagnes ou dévale des précipices sans fond, Sonic offre une animation réellement performante. Ajoutez à cela un nombre astronomique de ruses et de bonus... IN-DIS-PEN-SA-BLE !

Editeur : Sega • Type : action/plates-formes • Intérêt : 19 • Test complet : *Tilt* n°93-*Consoles +* n°1





Streets of Rage

Megadrive

Des punks aux cheveux roses, des femmes armées de fouets, des clowns qui jonglent avec des bâtons enflammés, voilà ce qui vous attend dans les rues de la cité ! Tout comme les récents Alien Storm ou Sonic, Streets of Rage appartient à la nouvelle génération des jeux d'action Sega. Une animation qui décoiffe, des graphismes hauts en couleurs, des adversaires qui ont chacun leur propre technique de combat, un mode deux joueurs et toute une panoplie d'armes redoutables... C'est un grand beat-them-all qui vous attend ici, un titre dont on ne se lassera pas de si tôt !

Editeur : Sega • Type : beat-them-all • Intérêt : 18 • Test complet : *Consoles +* n°1





Strider

Megadrive

C'est surtout la grande taille de ses sprites et le réalisme exceptionnel des mouvements qui font la qualité de Strider. Cette version Megadrive est très proche du jeu des bornes d'arcade. Dans cette partie 100% action, les adversaires sont variés, les pièges innombrables et l'on prendra le plus grand plaisir à voir son héros effectuer des sauts acrobatiques au-dessus du vide tandis que tournoie son épée. Les décors de cette aventure sont très soignés, et les scrollings différentiels restent d'une fluidité parfaite. Un jeu très difficile mais vraiment superbe.

Editeur : Sega • Type : action/plates-formes • Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°83



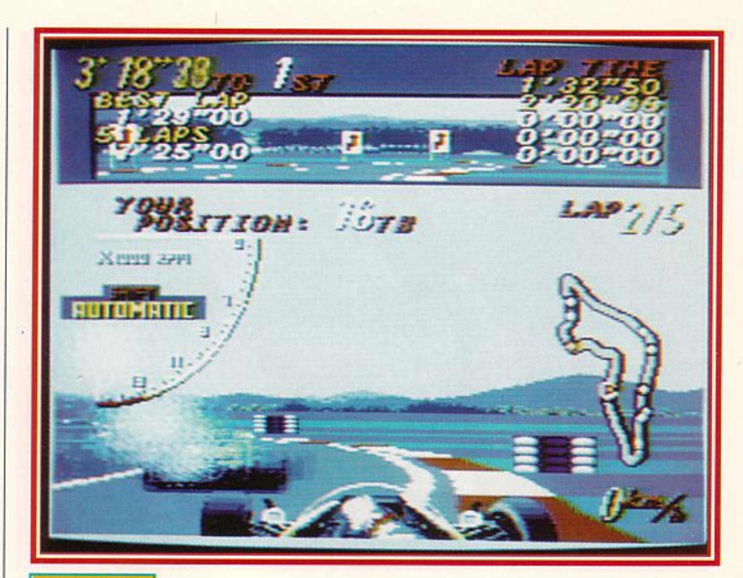


ToeJam & Earl

Megadrive

Deux extra-terrestres viennent de voir leur vaisseau s'écraser sur la Terre. Ils devront parcourir toutes les planètes de la galaxie pour en récupérer les pièces éparses... Ce logiciel d'exploration / action est vraiment original. Sur un décor étrange où des îlots flottent dans le vide, l'aventure développe une ambiance 100% gag. Graphismes style BD, vos personnages boivent de la bière, parlent en verlan, achètent des rollers pour se déplacer plus rapidement... Soutenue par une musique qui innove elle aussi, cette partie propose un mode deux joueurs qui sépare en deux l'écran de jeu. A voir.

Editeur : Sega • Type : action/exploration • Intérêt : 16





Super Monaco GP

Megadrive

Si vous cherchez LE simulateur de course auto sur Megadrive, vous l'avez trouvé ! Ce titre concurrence directement son homologue en salle d'arcade. Même réalisme de la conduite, mais surtout animation aussi rapide et fluide (la piste défile dans un scrolling parfait), c'est le frisson de la course garanti. A vous de sélectionner l'un des 16 circuits proposés et de choisir ou non une boîte de vitesse automatique. Si la jouabilité de Super Monaco Grand Prix est excellente, la difficulté des épreuves vous entraînera souvent au stand de réparation... A ne manquer sous aucun prétexte !

Editeur : Sega • Type : course sur circuit • Intérêt : 19 • Test complet : *Tilt* n°82





Wonderboy III

Megadrive

Pour ce troisième épisode de la série des Wonderboy, l'un des héros les plus célèbres des cartouches Sega, les programmeurs ont développé deux phases de jeu qui alternent tout au long de la partie. Tantôt c'est un jeu de plates-formes classique où vous affrontez toutes sortes d'ennemis, tantôt c'est un shoot-them-up qui vous permettra de chevaucher un dragon et d'user d'armes multiples et variées. Si la réalisation de cette version Megadrive reste en deçà du jeu d'arcade dont elle est issue, la jouabilité est toujours au programme. Et on ne s'ennuie pas une seconde !

Editeur : Sega • Type : action • Intérêt : 15 • Test complet : *Tilt* n°89





Gauntlet

Lynx

Ce qui vous séduira le plus dans l'adaptation de ce grand classique sur la console Lynx, c'est la qualité de ses graphismes. Les tableaux de jeu sont très précis, ce qui est indispensable vu le nombre effrayant d'ennemis qu'il vous faut affronter dans cette partie. Dans les labyrinthes complexes d'un monde de cauchemar, les adversaires sortent de leur nid en rang serré. Bien qu'assez répétitif, le jeu profite de quelques "plus" certains, comme par exemple le fait de pouvoir lutter à quatre sur un même tableau, en reliant plusieurs consoles entre elles. Un best du beat-them-all.

Editeur : Epyx • Type : beat-them-all • Intérêt : 15



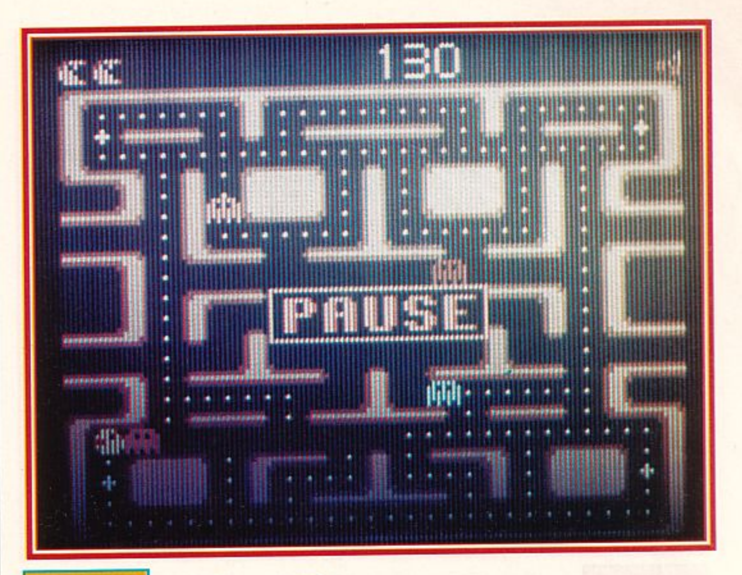


Rygan

Lynx

Une centaine de secondes, c'est le temps qui vous est imparti pour "nettoyer" chaque niveau des monstres qui s'y trouvent... On appelle ça un slash-them-up, ou un beat-them-all. En fait, vous l'avez compris, il faut tirer sur tout ce qui bouge ! Si l'animation et la difficulté de Rygar ne sont pas très poussées, le jeu demeure suffisamment captivant pour vous intéresser à long terme. Le paysage est sympathique, le scrolling dévoile plusieurs plans de décor pour accentuer l'effet de relief et la bande-son colle très bien à l'ambiance de la partie. Un jeu accessible à tous.

Editeur : Atari • Type : beat-them-all • Intérêt : 15 • Test complet : *Consoles +* n°0



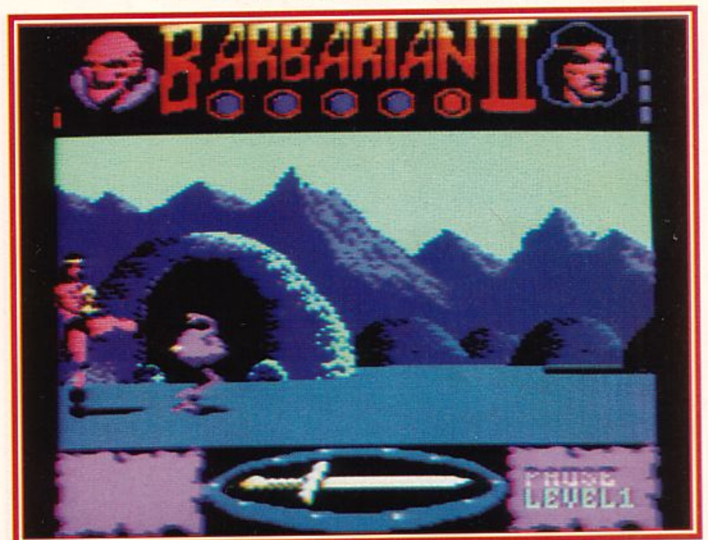


Mrs Pacman

Lynx

Mrs Pacman a épousé le sieur Pacman depuis peu... Maintenant, elle gobe elle-aussi toutes les pastilles qui traînent dans des labyrinthes, poursuivie par une kyrielle de fantômes affamés ! Bien sûr, on ne peut pas dire que ce jeu soit une réelle nouveauté. Mais si certains ne manqueront pas de faire la grimace devant l'âge vénérable de Pacman, qu'il s'essayent un peu à cette partie. Une galerie à droite, un fantôme à gauche, un bonus au milieu et ça y est, les voilà contaminés par le virus de la démence pacmanienne ! Réalisation irréprochable pour ce grand hit de l'action.

Editeur : Atari • Type : pacman • Intérêt : 15 • Test complet : *Tilt* n°87





Barbarian II

Amstrad GX 4000

Ce beat-them-all est un modèle du genre. Le seul reproche que l'on puisse faire à son adaptation sur GX 4000, c'est le manque de maniabilité du joystick de cette console : choisir avec précision l'une des multiples attaques disponibles n'est pas toujours très facile. Cela mis à part, Barbarian II est tout à fait à la hauteur de son précurseur, le très célèbre Barbarian, "décapiteur" de son état ! Les graphismes et animations de cette version sont de bonne qualité et le fait qu'il faille visiter un paysage complexe apporte à l'action un soupçon de stratégie très convaincant.

Editeur : Palace Software • Type : beat-them-all • Intérêt : 16





Batman

Amstrad GX 4000

L'aventure commence dans les caves de la ville. Ensuite, il faudra affronter les adversaires qui vous attendent dehors, puis visiter de nombreux entrepôts... Batman use d'armes et de déplacements très originaux, c'est là son principal atout. Il peut escalader les murs, sauter et s'agripper à une rambarde, etc. Bien sûr, cette version ne profite pas à fond de toutes les capacités techniques de la GX 4000. Mais il ne faut pas oublier que ce jeu est l'un des tout premiers sortis pour cette console, ce qui explique sans doute sa réalisation moyenne. Il développe fort heureusement un scénario varié.

Editeur : Ocean • Type : action/plates-formes • Intérêt : 15





Crazy Cars II

Amstrad GX 4000

Au volant de votre bolide, vous devez rallier en un temps record deux points affichés sur la carte des USA. Les principaux atouts de Crazy Cars II résident dans la beauté de ses graphismes. Même si l'animation n'est pas toujours assez rapide pour que l'on se rende bien compte de la vitesse, la route est réaliste et les reliefs, qui vous font découvrir au dernier moment un virage serré, apportent un "plus" à l'action. La stratégie veut quant à elle que l'on observe souvent la carte pour ne pas louper d'intersections. Cette première course de voitures sur GX 4000 reste finalement intéressante.

Editeur : Titus • Type : course de voitures • Intérêt : 11 • Test complet : *Tilt* n°88





Copter

Amstrad GX 4000

Les envahisseurs sont de retour sur la planète Terre. Pour lutter contre ce nouveau fléau, vous prenez les commandes d'un hélicoptère de combat... Ce shoot-them-up use d'un scrolling multi-directionnel assez lent mais qui dévoile un paysage très précis. Les ennemis sont très variés, mais vous découvrirez fort heureusement des armes de plus en plus puissantes tout au long de la lutte. Un grand coup de chapeau pour les bruitages stéréo qui collent bien à l'action et pour l'option qui permet de lancer deux guerriers sur le même terrain de bataille.

Editeur : Loriciel • Type : shoot-them-up • Intérêt : 14





Dick Tracy

Amstrad GX 4000

Imperméable jaune, magnum au poing, l'inspecteur Dick Tracy part en chasse dans les rues de la ville... La vitalité de cette cartouche est exceptionnelle. Elle est due notamment au grand nombre d'ennemis qu'il vous faut affronter, et surtout à la variété des attaques. L'adversaire arrive de gauche ou de droite, il peut aussi surgir d'une porte cochère, apparaître derrière la fenêtre de cet immeuble. Réflexes d'acier, précision du tir, il faudra tenir une cadence infernale pour progresser sans périr ! Une cartouche bien réalisée et motivante à long terme.

Editeur : Titus • Type : action/tir • Intérêt : 15





Klax

Amstrad GX 4000

Des tuiles de couleurs multiples descendent de l'écran. Il faut les saisir et les empiler dans un ordre précis afin de ne pas perdre la manche... Avec Klax, c'est le frisson garanti. En effet, si les premières tuiles apparaissent lentement en haut du tableau de jeu, le rythme va très vite s'accélérer. Il faut alors une attention maximum pour ne pas perdre le fil de la partie. Les animations de cette version sont comparables à celles dont profitaient les consoles 16 bits. En revanche, les graphismes offerts par la GX 4000 sont un peu décevants. Le principe du jeu sauve fort heureusement la mise.

Editeur : Domark • Type : action/réflexion • Intérêt : 16



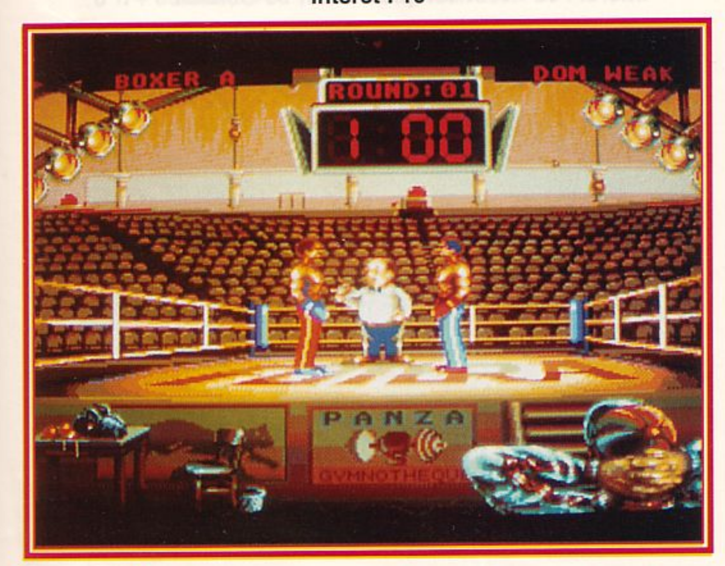


No Exit

Amstrad GX 4000

Si les décors de fond d'écran varient à chaque tableau, l'action de No Exit reste relativement constante. Cette simulation de combat ne s'embarrasse pas d'effets graphiques, de scrolling ou de scénario complexes. Il ne reste alors que le réalisme des assauts pour séduire le joueur ! Outre la richesse des attaques et défenses, le fait que la portée des coups soit si bien respectée suffit à vous tenir en haleine durant les matchs de difficulté croissante. Pour vaincre, pas question de compter sur la chance. Seule une technique de combat poussée vous permettra de remporter la victoire.

Editeur : Coktel • Type : action/combat • Intérêt : 17



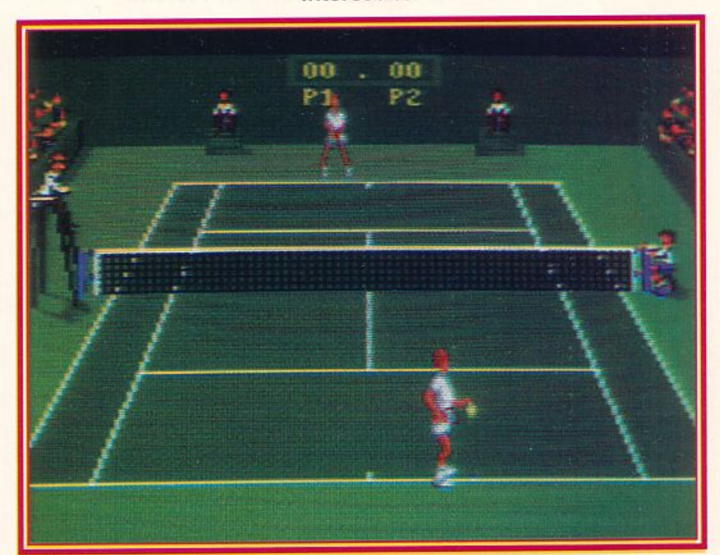


Panza Kick Boxing

Amstrad GX 4000

Voilà la seule vraie simulation de sport de combat disponible sur la console Amstrad. Panza, le grand champion de boxe thaïlandaise, a travaillé avec l'équipe de Loriciel pour mettre au point un programme des plus réalistes. Entraînement, combat, niveaux de jeu variés, graphismes et animations sont d'excellente qualité. N'oubliez pas que toute la réalisation du jeu est issue de digitalisation sonore et graphique, de bande vidéo des plus beaux combats du grand champion. Voila ce qui explique sans aucun doute la qualité de ce produit. Un grand hit à ne manquer sous aucun prétexte.

Editeur : Loriciel • Type : sport de combat• Intérêt : 18





Pro Tennis Tour

Amstrad GX 4000

Voilà une excellente simulation de tennis pour la console GX 4000 ! Pro Tennis Tour offre un jeu plus "arcade" que stratégique. On se souvient de Tennis Cup, le concurrent direct de ce titre, qui favorisait quant à lui le réalisme du match, au détriment de sa vitalité... Ici, c'est tout le contraire. Facile à prendre en main, très "visuel", ce jeu s'adresse à tous les joueurs, qu'ils soient novices ou professionnels de la raquette. La mise en scène du match ne souffre aucun reproche, si ce n'est le fait que le contrôle en fond de court soit parfois difficile à gérer. Un hit !

Editeur : Ubi Soft • Type : tennis • Intérêt : 17



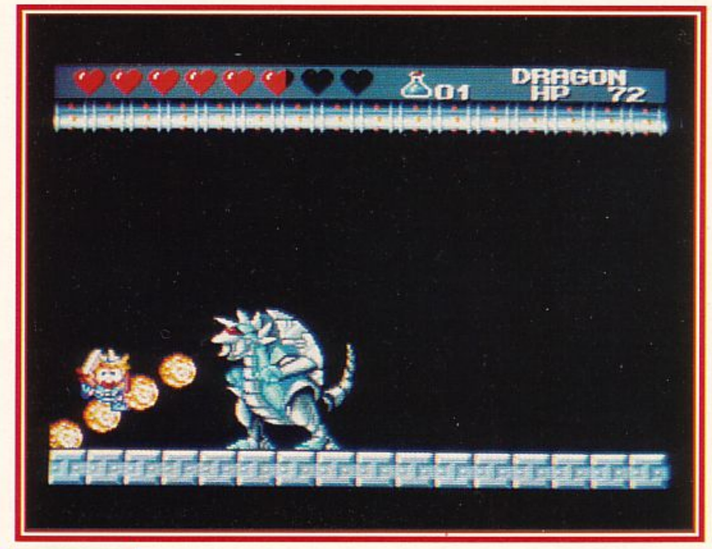


Super Pinball Magic

Amstrad GX 4000

Ce flipper est aussi classique que performant ! On voit bien que les programmeurs maîtrisent parfaitement les capacités de la console GX 4000. Résultat, des bruitages fabuleux, des tableaux hauts en couleurs et un jeu qui enchaîne divers tableaux passionnants. Le seul reproche que l'on puisse faire à ce produit réside dans le manque de maniabilité de la manette. Le tilt qui permet de secouer la machine des deux côtés est commandé par la molette de direction, molette qui contrôle aussi le flipper gauche. Mis à part ce petit défaut, cette cartouche est un achat de première nécessité.

Editeur : Loriciel • Type : flipper • Intérêt : 17



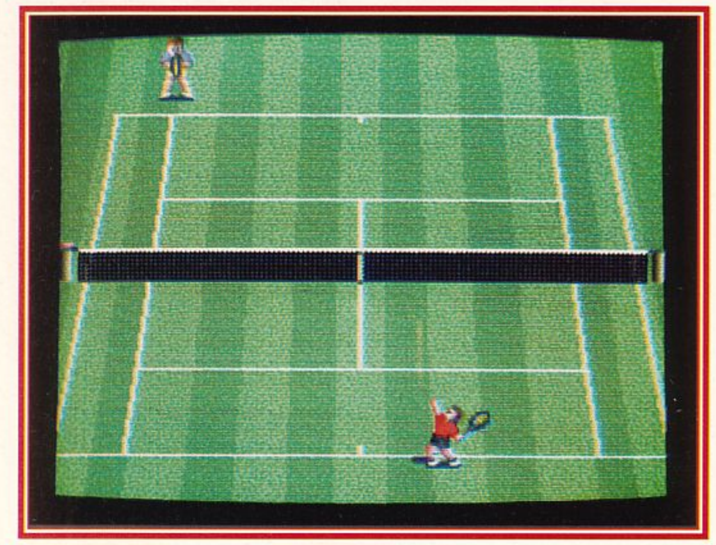


Adventure Islands

NEC Coregrafx

A chaque fois qu'il élimine l'un des six dragons qui hantent ce royaume, votre héros se transforme lui-même en un saurien redoutable. C'est comme cela qu'il collecte peu à peu puissance et dextérité... A mi-chemin entre arcade et aventure, Adventure Islands risque de décevoir les possesseurs de PC Engine par la pauvreté de ses graphismes. En revanche, si vous êtes passionné d'Heroic Fantasy et que vous aimez les quêtes aussi longues que complexes, ce hit est fait pour vous ! Très vaste terrain de jeu, multitude d'objets et d'énigmes, un challenge pour les plus téméraires.

Editeur : Hudson Soft • Type : arcade/aventure • Intérêt : 16 • Test complet : *Tilt* n°93-*Consoles +* n°0





Final Match Tennis

NEC Coregrafx

Le meilleur atout de cette partie de tennis ? Une jouabilité parfaite ! Il ne sera pas nécessaire de s'entraîner pendant des heures pour vivre des matchs sensationnels. Final Match Tennis offre pourtant toute la richesse que l'on est en droit d'attendre d'une telle simulation. Trois types de courts différents, seize concurrents "machines" de niveaux variables et toutes les finesses du lob ou de smash, voilà qui intéressera les sportifs de la Nec. Et pour un tournoi entre copains, sachez que quatre joueurs peuvent lutter ensemble grâce au quadrupleur de joystick. Un très bon programme.

Editeur : Human • Type :tennis • Intérêt : 16 • Test complet : *Tilt* n°90





Final Soldier

NEC Coregrafx

Final Soldier est le troisième épisode de la lignée des Gunhed. Sur un scrolling en vue aérienne, les hordes ennemies s'enchaînent pour laisser bientôt place aux adversaires redoutables de fin de niveaux. Si l'on peut regretter que cette troisième mission n'apporte rien de bien neuf à la série, on profitera toujours d'une richesse de jeu et d'options impressionnantes. Les armes évoluent considérablement tout au long des parties et l'on a le choix entre trois niveaux de difficulté. Pour les novices, il est même possible de faire varier la rapidité des animations...

Editeur : Hudson Soft • Type : shoot-them-up • Intérêt : 14 • Test complet : *Consoles +* n°1





Jackie Chan

NEC Coregrafx

Bruce Lee est mort, vive Jackie Chan ! Ce nouveau héros des films de karaté made in Hong-Kong inspire ici une très belle partie d'action. Tour à tour beat-them-all ou jeu de plates-formes, cette mission innove à chaque niveau de jeu. Ici, votre héros glisse sur la glace, plus loin c'est le sol qui s'écroule sous ses pieds... En fait, il n'y a pas un écran où ne surviennent quelques pièges des plus originaux. Si l'on ajoute à cela une réalisation irréprochable qui tire parti de toutes les qualités de la console Nec, on comprendra encore mieux la qualité de cette cartouche. Un must !

Editeur : Hudson Soft • Type : beat-them-up/plates-formes • Intérêt : 17 • Test complet : *Tilt* n°89





CD HellFire

Coregrafx CD Rom

CD Hellfire, c'est la qualité et la profondeur du support laser ! Ce shoot-them-up, classique au demeurant, développe sur Nec une telle mise en scène qu'il sera impossible de ne pas accrocher à la partie. Il y a tout d'abord les bruitages géniaux. Ensuite, c'est la maniabilité de vore vaisseaux et surtout les multiples positions de tir que l'on peut sélectionner (avant, arrière, en diagonale...) qui feront craquer les plus solide. car attention, le challenge est vraiment difficile, même s'il est possible de choisir entre deux niveaux et deux vitesse de jeu.

Editeur : Nec Avenue • Type : shoot-them-up • Intérêt : 18





Power Eleven

NEC Coregrafx

Ce qui fait l'originalité de cette simulation, c'est sans aucun doute l'épreuve des pénaltys. Le goal y est vu de dos, transparent, ce qui facilite le blocage du ballon. Sur le terrain, Power Eleven fait preuve d'une vitalité remarquable. Le jeu est nerveux, facile à prendre en main et vraiment ludique. Si l'on peut parfois regretter de ne pas voir l'intégralité du terrain, il est très agréable de laisser à la machine le contrôle du goal. C'est idéal pour qui veut se concentrer sur ses techniques d'attaque ! Les graphismes vues aériennes sont enfin simples mais très précis.

Editeur : Hudson Soft • Type : football • Intérêt : 15 • Test complet : *Consoles +* n°1





MM Castle of illusion

Game Gear

Pour retrouver la belle Minnie, Mickey doit pénétrer dans le château des Illusions et retrouver les sept gemmes d'un arc-en-ciel magique... Tout aussi réussie que la version Master System, cette fabuleuse quête développe sur Game Gear des graphismes détaillés et précis, à la hauteur des productions Walt Disney. Castle of Illusion profite d'une difficulté très bien dosée. Les animations de votre héros apportent une pointe d'humour à la partie. Mickey tape du pied lorsqu'il reste inactif ou cligne de l'œil lorsqu'il manque de tomber dans le vide ! Les joueurs découvriront un très grand hit.

Editeur : Sega • Type : action/plates-formes • Intérêt : 18 • Test complet : *Consoles +* n°0





Out Run

Game Gear

Deux épreuves sont au menu de cette célèbre course auto. Vous pourrez soit parcourir seul un immense circuit qui traverse tous les USA, soit affronter l'ordinateur ou un joueur humain (deux consoles reliées entre elles) sur des pistes précises. Out Run est bien plus axé sur l'arcade que sur le pilotage. En plein virage, il est possible par exemple de freiner sec sans s'envoyer dans le décor ! Si les pros du pilotage souffriront peut-être de ce manque de réalisme (seulement deux rapports pour la boîte de vitesse...), les fans d'action profiteront d'une réalisation graphiquement irréprochable.

Editeur : Sega • Type : arcade/course de voitures • Intérêt : 17 • Test complet : *Consoles +* n°2





Shinobi

Game Gear

Votre but : délivrer vos frères ninja retenus prisonniers par une organisation criminelle. Vos armes : l'art du ninjustsu Les concepteurs de cette cartouche ont su utiliser au mieux les capacités de la console portable Game Gear. Finesse des graphismes, souplesse de l'animation, la jouabilité de Shinobi est un modèle du genre. Le seul reproche que l'on puisse faire à cette partie est sa difficulté trop constante. En revanche, les novices du beat-them-all pourront parcourir les différents niveaux dans l'ordre qu'ils désirent. Idéal pour ne pas rester bloqué en début de mission. Un hit à connaître.

Editeur : Sega • Type : beat-them-all • Intérêt : 18 • Test complet : *Consoles +* n°0





Super Monaco GP

Game Gear

Après la Master System et la Megadrive, c'est au tour de la Game Gear de recevoir sa version de Super Monaco Grand Prix. Un pari difficile que cette adaptation. La console portable rencontre quelques difficultés à rendre au mieux la complexité de cette compétition. Et pourtant, l'effet de vitesse est bien rendu, tout comme le réalisme du pilotage. Les champions auront la possibilité de modifier leur bolide pour qu'il s'adapte mieux à leur style de conduite. Enfin, vous pourrez vous lancer à deux sur le circuit grâce au câble de liaison "Gear to Gear".

Editeur : Sega • Type : course sur circuit • Intérêt : 14 • Test complet : *Consoles +* n°0





Wonderboy

Game Gear

Quarante niveaux de jeu, des scènes intermédiaires pour collecter des bonus, une option "jeu continu" pour ne jamais tout recommencer à zéro, Wonderboy est assurément un grand jeu de plates-formes, le meilleur disponible sur Game Gear aux côtés de Shinobi ! Plus encore que la qualité des décors et animations, c'est la complexité du scénario qui vous tiendra à long terme. Passage secret, objets et bonus que l'on peut découvrir dans les endroits les plus inaccessibles, on profite ici du professionnalisme des programmeurs japonais. Achetez cette cartouche les yeux fermés !

Editeur : Sega • Type : action/plates-formes • Intérêt : 18 • Test complet : *Consoles +* n°0



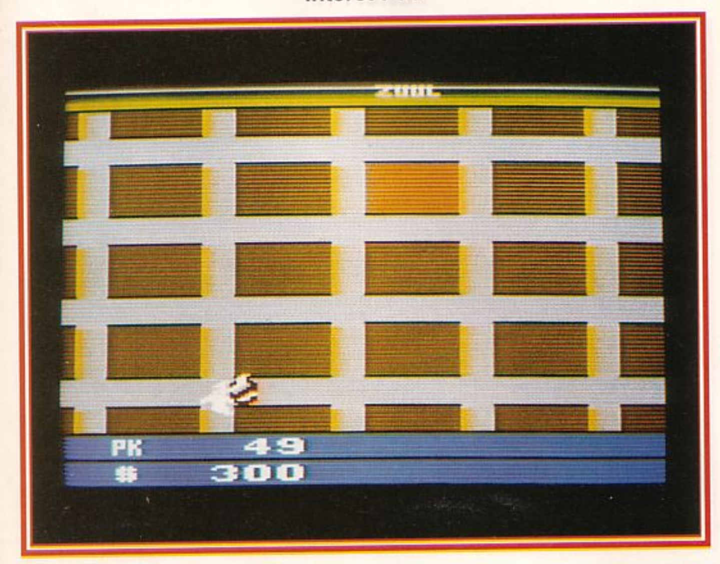


Double Dragon

Atari 2600

Ce qui fait la qualité de ce beat-them-all, c'est une toute petite trouvaille, le fait que vous puissiez collecter au sol les armes abandonnées par l'adversaire et vous en servir contre eux. Sinon, il vous faudra lutter à mains nues, à coups de poing, de tête, de pied... Cette partie est de bonne qualité et elle exploite relativement bien les qualités de la console Atari 2600. Mais attention, si les premiers assauts sont assez faciles à vaincre, le jeu deviendra très vite trop difficile pour qu'il soit possible de progresser sans un sérieux entraînement.

Editeur : Activision • Type : beat-them-all • Intérêt : 14





Ghostbusters

Atari 2600

Les fantômes ont envahi la ville ! Vous allez rouler dans les rues de la cité vers une zone dangereuse. Là, c'est un terrible combat qui s'engage ! Tout commence par l'équipement de votre héros. Il faut emporter avec soi des trappes, des "images intensifiers" pour une meilleure vision, des "baits" pour lutter contre le Marshmallow Man... L'aventure vous mènera ensuite devant un building. Le combat n'est pas très impressionnant graphiquement et seule la stratégie des pièges mérite votre attention. Côté son, la fameuse musique de Ghostbusters vous tient compagnie...

Editeur : Activision • Type : action/stratégie • Intérêt : 13





Football

Atari 2600

Lors de sa première parution, cette cartouche avait connu un accueil plutôt froid de la part de la presse micro. Mais puisqu'elle est désormais disponible en compilation, aux côtés de Solaris et de Tennis, l'investissement vaut maintenant la chandelle... Côté défaut, Football souffre de ne pas permettre le jeu contre l'ordinateur. Une seule solution : trouver un joueur humain bien sûr ! Avec ses graphismes très simples mais aussi très précis, Football place trois joueurs dans chaque équipe. Un jeu certes sans grandes prétentions, mais du moins ludique et facile à prendre en main.

Editeur : Atari • Type : football • Intérêt : 13



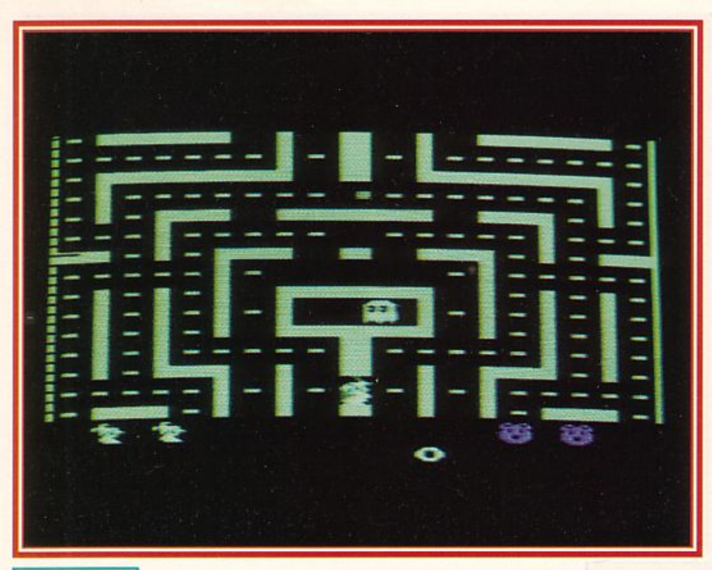


Kung-Fu Master

Atari 2600

Kung-Fu Master développe une vaste panoplie d'attaques et de défenses. En plus des déplacements des personnages (ils peuvent s'accroupir ou parer les coups), on gère ici plusieurs coups de pied et coups de poing qui profitent tous d'une animation réaliste. La portée de la frappe est bien respectée et les graphismes sont suffisamment clairs et précis. Il s'agit d'un soft assez récent pour que les concepteurs aient su exploiter au mieux les capacités de la machine. Autre atout, la difficulté des combats est modulable et rend le jeu accessible même aux moins initiés à ce type de combat.

Editeur : Activision • Type : combat • Intérêt : 16



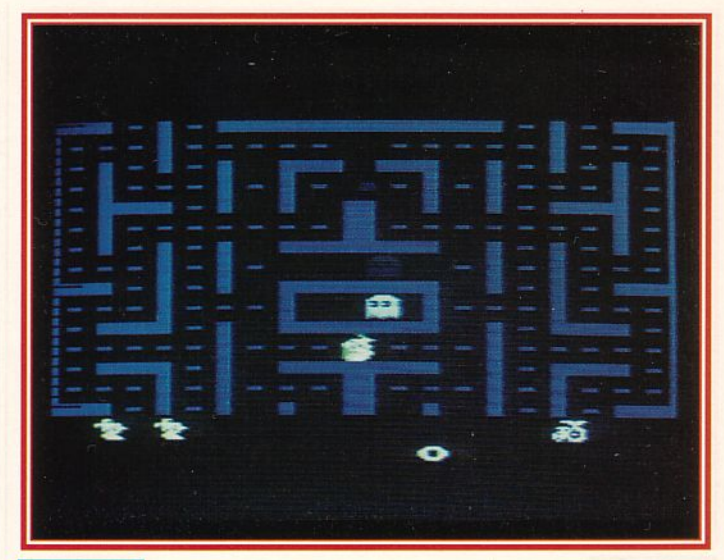


Mrs Pacman

Atari 2600

Même si les graphismes de cette cartouche ne sont pas aussi léchés que ceux des autres versions console, le principe de ce jeu reste si passionnant que les amateurs d'action / stratégie vont s'en donner à cœur joie. Mrs Pacman a les même manies que son mari... Elle aime à traverser les labyrinthes hantés de fantômes pour dévorer toutes les vitamines disséminées dans les couloirs ! Mais attention, le niveau de difficulté de ce jeu est plus poussé que celui de la version originale. La partie est plus rapide et le labyrinthe se modifie sans cesse pendant les assauts.

Editeur : Atari • Type : pacman • Intérêt : 18 • Test complet : *Tilt* n°5 et n°8



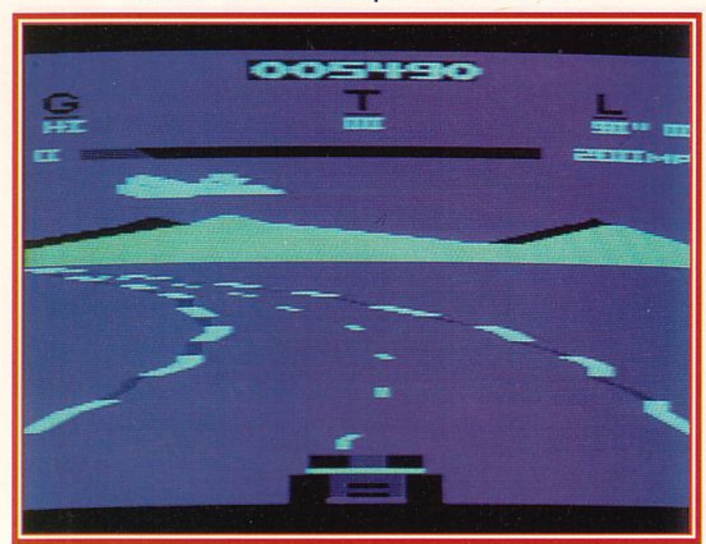


Pacman Junior

Atari 2600

Encore un pacman ! Oui, mais cette nouvelle cartouche n'est pas à dédaigner pour autant. Pacman Junior ne s'adresse pas aux débutants, comme son nom pourrait le laisser croire. Les labyrinthes sont toujours aussi complexes et ce n'est pas parce que vous avez vaincu les deux épisodes précédents de la série, Pacman et Mrs Pacman, que celui-ci vous laissera froid ! On ne peut que craquer à nouveau sur le principe à la fois simple et extrêmement ludique de cette aventure. Un labyrinthe, des vitamines, des fantômes, c'est dans les vieilles marmites qu'on fait les meilleures soupes !

Editeur : Atari • Type : pacman • Intérêt : 17





Pole Position

Atari 2600

Le challenge offert par ce simulateur de course sur circuit est vraiment très hard... Il vous faudra bien sûr éviter les autres concurrents mais aussi effectuer les tours de piste dans un temps limité. Et pour corser encore la difficulté du jeu, sachez que ce temps diminue à chaque fois que l'on passe la ligne de départ ! Vu les possibilités graphiques de la console Atari 2600, la mise en scène s'avère de bonne qualité. Les graphismes sont précis et le scrolling qui fait défiler la piste rend très bien l'effet de vitesse. Tilt d'Or en 1984, ce titre n'a pas pris une ride !

Editeur : Atari • Type : course sur circuit • Intérêt : 16 • Test complet : *Tilt* n°9 et n°17



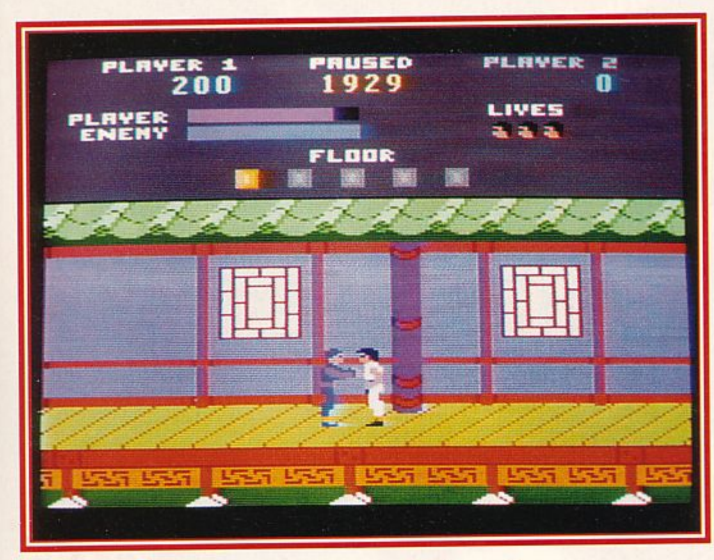


Double Dragon

Atari 7800

Les Black Warriors viennent de kidnapper votre fiancée sous vos yeux. Il faudra affronter des vagues d'ennemis de plus en plus puissants pour espérer revoir un jour la jeune femme vivante ! Durant ces combats, vous devrez apprendre à maîtriser toute une panoplie de coups de poing et de pied. La portée des coups n'est pas très facile à visualiser lorsque l'on joue pour la première fois. En revanche, les graphismes s'avèrent variés et très précis. Côté stratégie, c'est le fait de pouvoir collecter les armes abandonnées par l'adversaire qui apporte un plus à l'action. Un bon beat-them-all.

Editeur : Salu • Type : action/combat • Intérêt : 15



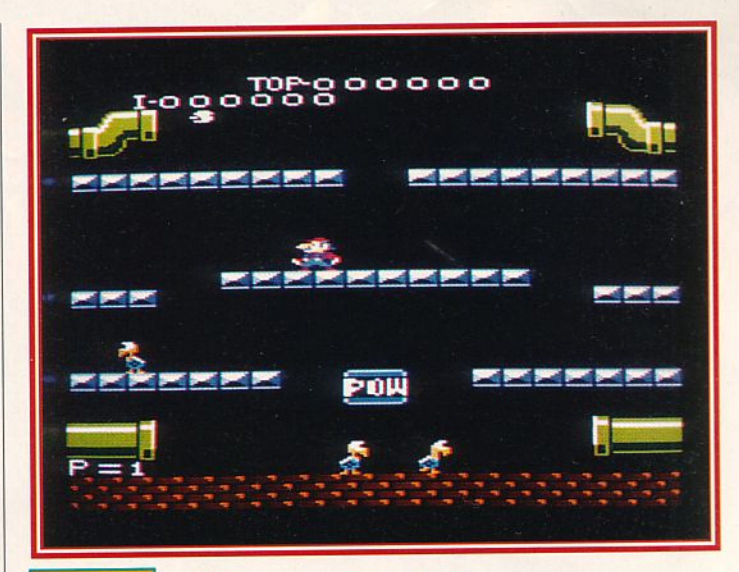


Kung-Fu Master

Atari 7800

Proche de Double Dragon, Kung-Fu Master vous lance dans de dangereux combats. Face au premier titre cité, l'action est plus rapide et plus facile à manier. En effet, votre personnage ne peut pas se déplacer dans la profondeur de l'écran. De ce fait, il est plus aisé de juger la portée des attaques. Mais cette maniabilité risque aussi de briser à long terme l'intérêt de la partie. Les assauts de l'adversaire sont un peu trop répétitifs et les professionnels de l'art martial seront sans doute déçus : le jeu est plus proche du beat-them-all que de la simulation.

Editeur : Salu • Type : beat-them-all • Intérêt : 14



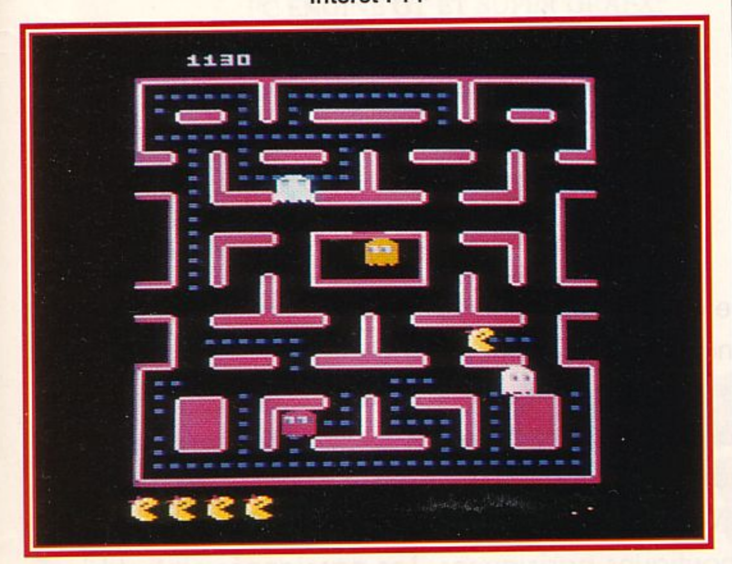


Mario Bros

Atari 7800

La console Atari 7800 peut se vanter de servir de terrain de jeu à l'un des plus célèbres héros de l'action / plates-formes, j'ai nommé le sieur Mario Bros, charmant et toujours aussi italien. Les décors de cette aventure sont assez simples, de même que les sprites qui y évoluent. En revanche, c'est la jouabilité de la partie qui vous fera craquer. Mario doit percuter le plafond pour assommer ses victimes, puis les capturer. Le jeu est assez difficile, surtout du fait de la rapidité de vos ennemis. Le mode deux joueurs permet de développer des stratégies intéressantes.

Editeur : Nintendo • Type : action/plates-formes • Intérêt : 14





Mrs Pacman

Atari 7800

Pacman, vous connaissez ? Et bien figurez-vous que la femme de ce célèbre croqueur de vitamines apprécie elle aussi les labyrinthes de la console Atari 7800. Cette partie reprend bien entendu tous les ingrédients qui ont fait le succès du titre original. Il faut manger tout ce qui traîne dans les couloirs, grignoter une cerise et devenir invincible pour un temps à l'aide des gélules miraculeuses... Cette cartouche n'innove pas vraiment mais la vitalité de l'aventure est gage de longues heures de lutte. Une dernière remarque, cette version de Pacman est vraiment très difficile à vaincre !

Editeur : Atari • Type : pacman • Intérêt : 18





Pole Position II

Atari 7800

Voici la deuxième version de l'une des plus fameuses courses sur circuit des consoles Atari. Pole Position II vous propose de concourir sur quatre pistes. Pour chaque épreuve, il faudra bien sûr effectuer le tour de présélection puis se lancer sur l'asphalte pour doubler une vingtaine de concurrents. A la manette, le pilote manie une boîte de vitesse de deux rapports seulement. Le scrolling qui fait défiler le bord de la piste est heureusement souple et rapide, ce qui accentue le réalisme de la course. Pour tous les possesseurs de l'Atari 7800, c'est une cartouche incontournable !

Editeur : Namco/Atari • Type : course automobile • Intérêt : 17

Cette sélection des cent meilleurs jeux sur console a été réalisée à partir du catalogue des titres référencés par Auchan. Nous n'y avons donc pas inclus un certain nombre de cartouches présentées dans les précédents numéros de *Tilt* et de *Consoles +*, cartouches que nous avons testées en avant-première, grâce aux contacts que nous entretenons au Japon ou auprès des distributeurs et revendeurs spécialisés. Notre but, en nous associant avec Auchan, qui s'adresse, comme le rappelle fièrement sa devise, aux "hyper-accros" des jeux vidéos, était de vous présenter une sélection des titres disponibles partout en France et pas seulement dans quelques boutiques parisiennes. Les passionnés savent bien que, la plupart du temps, ces boutiques ne peuvent offrir qu'un petit nombre de cartouches et se retrouvent donc très rapidement en rupture de stock. Il nous a semblé également fondamental de sélectionner des jeux qui sont tous vendus avec une notice en français — ce qui n'est pas le cas de programmes directement importés du Japon ou des Etats-Unis — et qui bénéficient des garanties Auchan. En puisant dans notre choix, vous êtes sûrs d'obtenir satisfaction sur tous les plans.

Et, encore une fois, ne vous inquiétez pas si vous n'y trouvez pas tel ou tel titre : nous avons volontairement omis les jeux qui ne sont pas vendus à l'échelon national.

Les informations contenues dans ce publi-rédactionnel sont valables jusqu'au 31/12/91.



U.S. GOLD®

L'AVENTURE A N'EN PLUS FINIR...

Out Run EUROPA™

Engagez vous dans un combat pour la vie ou la mort !

A la poursuite d'agents ennemis vous vous précipitez aux quatre coins de l'Europe à bord des véhicules les plus puissants. Vos adversaires vous ont volé votre Ferrari F40 avec les documents secrets que vous aviez laissés à bord. Maintenant, vous luttez contre la montre et les agents de l'autre camp. Vous devez rattraper et intercepter les voleurs avant qu'ils atteignent Berlin.



Votre destin ne dépend plus que de votre intelligence, de vos talents au volant et de la force de votre détermination.













